FREE
Start!
DESKTOP PUBLISHING
ENTREVISTA:
Fábio Santana
No Brasil, games têm nome e sobrenome
REWINDER
Medal of Honor
A retrospectiva da melhor franquia de guerra da história dos games
ESPECIAL
1998
O Melhor ano dos games
O jogo mais esperado do PSP está chegando!
Disney
SQUARE ENIX
Kingdom Hearts
Birth by Sleep
Start!
ISSN 2177-0999
#6

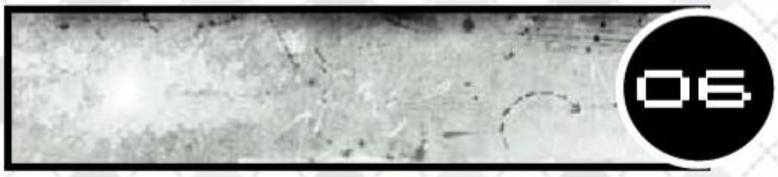
Capa
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

49

04 **Select!**
VOCÊ FALOU, NÓS ESCUTAMOS!

Drops!
NOTICIAS RECÉM SAIDAS DO FORNO.

05



06 **Go Starters!**
AS MELHORES DO BLOG NA SUA REVISTA

Play!
AS MATÉRIAS QUE SÃO MUSICA PARA SEU OUVIDO

09

13 **Daily Quest!**
OS MELHORES MMOS PASSAM POR AQUI

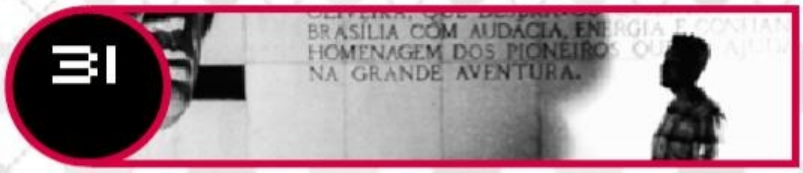
10+
AS DEZ FRASES MAIS IMPORTANTES DOS GAMES

17

21 **1998**
O ANO QUE FIZEMOS CONTATO COM OS MELHORES GAMES DA HISTÓRIA

Fabio Santana
CONHEÇA A FERA DAS REVISTAS DE GAMES

31



34

W-indie!
JOGOS DE PRODUÇÃO INDEPENDENTE ESPALHAM DIVERSÃO

Seção Desabafo
PORQUE TÊM COISAS QUE AGENTE NÃO AGUENTA MAIS...

36

37

Rewinder
MEDALHA DE OURO PARA UMA FRANQUIA DE RESPEITO

Crônicas de um Noob
NOSSO NOOB DE PLANTÃO E SUAS HISTÓRIAS MALUCAS

47

59

Rewiews
SALVE SEU DINHEIRO LENDO NOSSAS ANÁLISES

VS Mode
GAMES RETRÔ OU NOVA GERAÇÃO? ROUND ONE, FIGHT!

79

Silvio Teixeira
EDITOR CHEFE

Mudanças. Algumas delas acontecem porque queremos, outras porque precisamos, mas sempre com o objetivo de eliminar problemas, melhorar, crescer, alcançar melhores resultados. E se isso não acontece, muda-se novamente. De fato, a única coisa imutável é que tudo sempre está em constante mudança (por mais paradoxal que possa parecer).

A Press Start não poderia ficar indiferente a estas necessidades de adequação, ainda mais em um mercado digital onde todo o dia nos defrontamos com novidades que amanhã já estarão ultrapassadas.

Assim, respondendo a centena de emails enviados (a maioria pelos nossos familiares é verdade) a Press Start não deixou de existir, apenas passou pela reformulação necessária que começa nesta edição, mas que somente poderá ser percebida em sua totalidade na Edição 7, que já está em franca produção. As novidades começam por este que vos fala(ou escreve), que passo a carregar essa bandeira tão bem conduzida até então pelo nosso colega Jay para que ele possa se dedicar exclusivamente a edição gráfica, que vamos combinar, é arrasadora. Nós nos recusamos a jogar toda essa informação em um simples site, pois acreditamos que os games são arte e a revista não poderia ser nada menos do que, uma verdadeira obra de arte. É visando esta qualidade que passamos a contar com uma equipe de CG comandada pelo nosso competente domador de photoshop.

Algumas seções também estão se despedindo, outras passarão a ser publicadas de maneira geminada, por exemplo a seção W-indie passará a ser publicada em um mês, no outro entra no seu lugar a Games Brasil, sobre desenvolvimento de jogos aqui na terra brasilis. Isso permite uma maior diversidade à revista e que o material publicado seja de maior qualidade.

Toda a mudança veio para que a revista seja melhor para você leitor, então se você discorda, se deseja dar sua opinião sobre as mudanças, o que deve sair, mudar, voltar, faça valer sua opinião, mande seu recado para a gente no email pressstartproject@gmail.com e faça a revista ter mais ainda a cara e o jeito de quem manda nessa bagaça, o nosso leitor.

Select!

pressstartproject@gmail.com

Ultra Blaster Rock Band 9000
Por Marcos Ruehle

Não. Este não é o título do próximo título da série GH, e você não precisa correr para o Google para descobrir o que é. Coloquei este título para ilustrar um cenário comum hoje em dia, a saturação do mercado com games que fazem sucesso. Guitar Hero é apenas um exemplo notável deste fenômeno mercadológico.

O primeiro GH foi lançado com certo sucesso mas a franquia ganhou muita força em pouco tempo. Logo surgiu Rock Band, com suas sequencias que são um verdadeiro flood no mercado: Rock Band, Rock Band II, Rock Band Umplugged, The Beatles Rock Band, Lego Rock Band e por aí vai. Ao todo foram lançados seis jogos da série, só no ano passado. Somando-se aos títulos da série GH, contabilizamos mais de 20 jogos, em apenas 3 anos.

Este é o Capitalismo selvagem transformando o mercado de games em um négocio sujo e traiçoeiro, onde você não é cool se não tem todos os games da série. O The Beatles: Rock Band, foi lançado aqui oficialmente com um pacote que custava o preço de 2 Nintendo Wii, e ainda sobrava troco pra um ou dois jogos.

O que me intriga é ver que o pessoal nem ta mais na onda de games de guitarrinha de plástico. A onda agora, segundo dizem por aí, é um jogo novo que usa uma guitarra de verdade, saca? E lá se vão mais alguns milhões e algumas dezenas de jogos que são releituras de si mesmos.

Bons tempos aqueles em que esperar um game com o "II" no nome era algo que realmente significava alguma coisa.

Dificuldades? Nah...

Quero dar os parabéns à todos que participam dessa revista eletrônica chamada PRESS START! Muito boa, se saisse nas bancas, eu com certeza compraria todas as edições!!!! Continuem assim mesmo com as dificuldades (que não devem ser poucas)... Mais uma vez parabéns!

JuRaCi - Via Orkut

Ô Juraci, agradecemos as palavras! Pois é, temos inumeras dificuldades... Jogos do Brasil, God Of War 3, Mario Galaxy 2... As vezes não tem como fazer esses redatores trabalharem!

Nostalgia em ação

A galera da PS! manda bem pra caramba. Fazem um trabalho de ótima qualidade que faz frente as revistas que são vendidas por aí. Tenho saudade dos anos 90 onde comprávamos nossas Ação Games, Supergame Power, Gamers, Nintendo World... Acho que as revistas atuais perderam o seu brilho, mas quando leio a PS eu me sinto como naquela época. Que vocês tenham muito sucesso, pois merecem.

JJhun - Via Blog Girls of War

Todos nós da redação compartilhamos desses mesmos pensamentos. Como era bom ler essas revistas! Bom tempos de fato, ficamos felizes e lisongeados com a comparação.

Mais Nostalgia

Amei a revista, de verdade. O modo como ela é feita e tudo o mais. É uma trabalho maravilhosa, ainda mais por ser redigida por pessoas fora de uma empresa, digamos. Contém seus erros, lógico, mas ainda assim é maravilhosa. Me entretém igual as Super Game Power e as Ação Games antigas.

METALMACUMBA - Via Nintendo DS BRASIL no Orkut

Agradecemos muito aos elogios, esse é o espirito "Starter" da redação: Games, Arte, Música e Estilo de vida. Continue com a gente e se prepare para muitas novidades.

Faça o Download!

Essa Japonesinha...

Gostei bastante da revista, principalmente da parte do Crônicas de um Noob. Me refleti no personagem da história, pois eu A-D-O-R-O de coração me fingir de fracote e dar uma surra nos que se acham fodões, e minha personagem principal de Tekken é a Xiaoyu.

Vlttor - Via Orkut

Vittor eu também me finjo ser o fracote nos jogos (online), pena que na hora de mostrar que sou o bom não funciona! Infelizmente nessa edição vamos nos despedir das Crônicas, mas não fique triste, ela vai continuar "vivendo" no nosso blog.

Press Start! Desktop Publishing
Número 6 - Julho de 2010
http://gostarters.wordpress.com

Efeito Gabriel Torres

Ótima Revista!! Excelente qualidade!! Possue um conteúdo muito bom e interessante, a entrevista com Gabriel Torres achei perfeita, ele é o cara da informática e gostaria muito de ter o prazer de conheçê-lo, torço para ele visitar seu pai que é meu cliente, rsrs. Ficarei muito feliz... Aguardo ancioso a próxima edição da revista! Parabéns a todos!!!!

Junior Cavadas - Via ISSUU

Junior, se ele vai visitar o Pai eu já não posso ter certeza, mas te garanto que ele ficou muito feliz com seus elogios.

1000%

Então, passando para dar os parabêns, a revista está incrivel, e eu aqui de cama foi um prato cheio para ler de cabo-a-rabo. Adorei a entrevista do Gabriel, que sem dúvida sempre influenciou muito a minha têndencia ao hardware, e hoje como coordenador de curso, já estou dando preferência ao livro de rede dele ao "figurinha carimbada" do A. Tanenbaum que todo mundo insiste em usar... (Não que seja ruim mas a abordagem do Gabriel é melhor na minha opinião)

Tá tão boa que eu compraria na banca tranquilamente por 9,90! Show mesmo!

Fagner Martinelli - Via Orkut

A PE! em breve vai reaparecer, fiquem atentos. Fagner podemos conversar em off nessa história de "pagamento" ai?

Editor Chefe:
Silvio Teixeira

Editora do Blog:
Thaís Barreiro

Editor de Colaboradores:
Don Vagner

Editor de Reviews
Raphael Franck

Designer:
Jay Santana

Revisores:
Don Vanger
Felipe Firmino

Marketing:
Leo Lopes

Ilustradora:
Lívia "Angie" Molica

Cartunista:
Nightsy

Redatores:
Anderson "Andy" Noir
Don Vagner
El Tenorio
Felipe Firmino
Jonathan Vincent
Juniel Pereira
Leo Lopes
Leon Cleveland
Marcos Ruehle
Muraktama Lemos
Raphael Franck
Rodrigo "Ihmo" Castro
Samuel R. Auras
Thaís Barreiro

A revista digital Press Start! Desktop Publishing é uma publicação sem fins lucrativos, todas as edições são gratuitas e autorizadas pelos seus criadores.

Drops!

Por Silvio Teixeira

E não é que parece que desta vez finalmente o Brasil começa a entrar no cenário "gamístico" mundial? Depois de diversas declarações de expoentes desta área mundo afora, colocando suas expectativas sobre o mercado tupiniquim, a multimilionária Blizzard crava seus pés em território nacional com o lançamento de StarCraft II: Wings of Liberty simultaneamente com o restante do mundo. Quer mais? O esperadíssimo título virá totalmente dublado e adaptado para o português da terra brasilis. Chega de agüentar aquele sotaque do Seu Manoel da padaria! Ainda quer mais? O game custará míseros R$ 49,00 e ainda ganharemos seis meses de battle.net de graça! O clã Press Start! já está pronto!

Que tal um excelente jogo de corrida onde a diversão está à frente dos gráficos realistas? Junte a isso o fato de ser MMO e adicione ainda o melhor de tudo: completamente gratuito! A Vanilla Games anunciou o lançamento de Big City Racer. Mas não vá pensando que estamos falando em gráficos simples, ele é muito bonito, apenas não tem a intenção de competir com outros jogos de corrida mais parrudos nesta área. A parte financeira fica por conta de quem quiser comprar novos carros, upgrades ou participar de torneios online. Aliás, em torneios pagos, os vencedores podem ganhar prêmios reais como câmaras digitais, por exemplo.

Quem diria que a NASA entraria no mercado de games! Está bem, você diria, afinal, a mais famosa agência espacial sempre nos pareceu uma grande empresa de jogos espaciais, mas o fato é que ela jamais se aventurou nesta área, ao menos até agora. O game em desenvolvimento promete colocar o jogador diante de problemas em uma base lunar futurista em 3D. Após o choque com um meteorito, ele tem de reparar o sistema de oxigênio. A NASA informa que não pretende se transformar em uma nova gigante dos games. Ela quer apenas despertar a curiosidade entre os jovens pela tecnologia.

Depois de muita choradeira e reclamações de que a Epic Games teria abandonado os jogadores de PC, Mark Rein, vice-presidente da empresa, esclareceu que não estão de maneira alguma deitando na cama de Gears of War e deixando a comunidade PCista de lado. Ele reforça que a empresa apenas focou em um grande projeto por vez e não tem a política de sair atirando para todo lado. "- Bulletstorm", por exemplo, sai para as três plataformas (PC, X360 e PS3), e seria uma loucura deixar de apoiar um mercado tão interessante quanto o de PC's" diz Mark na sua coletiva na E3. Pois é seu Mark, então fala pra nós aí quando sai Gears 3 para PC.

FIFA Manager 11 está chegando! Bem, chegando mesmo não, mas já está se vendendo com várias promessas de que vai ser o melhor simulador de negócios da história dos games. Diversas melhorias táticas e um sistema diferente na operação de transferências prometem deixar este trabalho mais inusitado com reviravoltas similares a que ocorrem na vida real. O modo online foi redesenhado e deverá contar com um sistema de interação entre os negociadores e investidores de plantão. O jogo está nas mãos da Bright Future, empresa que vem acumulando experiência neste sistema desde FIFA Manager 7. É esperar para ver, pois prometer é fácil, não é seu Dunga?

GO STARTERS! RECOMENDA

Mitologia dos games: ZUMBIS

Por Muraktama R. Lemos

Tiros. Você escuta tiros ao longe, seguidos de alguns gritos. Por algum motivo, seu irmão mais novo tentou arrancar sua orelha as mordidas. Ele não responde, anda lentamente, com um olhar vago, um gemido e feridas por todo o corpo. Assustado, você o derruba, e corre para fora de casa, só para descobrir que existem muitos outros iguais a ele. Dezenas, centenas de criaturas que querem apenas uma coisa: um bom pedaço de carne quente. Um rádio em algum lugar anuncia "... eles já estão mortos! Repito, não tentem conversar com eles, se afastem ou acerte-os na cabeça ou no coração". Tudo que resta agora é lutar pela sobrevivência.

Este é um cenário muito comum hoje em dia, seja em filmes, seja em jogos de videogame ou até mesmo na literatura. O Zumbi é um dos inimigos mais terríveis e cômicos da história recente do horror. Isso porque eles estão em todo lugar, se reproduzem com mordidas, e não importa o quanto você corra e se esconda, cedo ou tarde eles irão te encontrar.

Desde que George Romero lançou a fórmula básica do Zumbi em 1968 com "Night of the Living Dead" os Zumbis atendem a algumas características básicas: Para matá-los acerte a cabeça ou o coração. Se você foi mordido, está destinado a se tornar um deles. Eles não sentem dor, mas alguns tem medo de fogo. Eventualmente podem evoluir e aprender a correr dependendo da condição física e até mesmo usar armas.

Mas claro que nem sempre esta foi a construção básica dos mortos vivos. Vejamos algumas versões de mortos vivos retratados nos videogames, sejam eles os zumbis modernos ou versões mais antigas das criaturas:

Warcraft

Pertencentes a horda eles não estão exatamente vivos, mas também não estão mortos. A raça Undead tem tem como objetivo erradicar toda a "vida viva" de Azeroth. Entre magos, guerreiros e ghouls, os poderes profanos desta raça incluem trazer mortos em combate de volta a vida como seus aliados, regeneração, respirar em baixo dágua (WoW) e diversas outras vantagens que mortos vivos possam ter. Mortos vivos nunca ficam doentes, não sentem dor e alguns deles são imunes a alguns tipos de magia.

Final Fantasy

Figurinha repetida em quase todos os games da série, não existem só zumbis humanos, mas também zumbis dragões e outras mesclas de zumbi com animais como o touro. Além dos zumbis que normalmente habitam florestas e cavernas nos games de FF, existe também o inconveniente Status que transoforma seus personagens em zumbis. Quando isso acontece é impossível recuperar o HP. Em alguns games curar zumbis causa o efeito contrário, matando os pobres coitados. Em geral os zumbis aparecem de forma semelhante em outros Jrpgs famosos.

Gostou? No Blog você pode ler a segunda parte dessa história e muito mais em um conteudo exclusivo para você!

GIRLS OF WAR

MULHERES COM ALGO EM COMUM OS GAMES

ACESSE
WWW.GIRLSOFWAR.COM.BR

Play!

No ano 200X, um super-robô chamado Megaman foi criado.

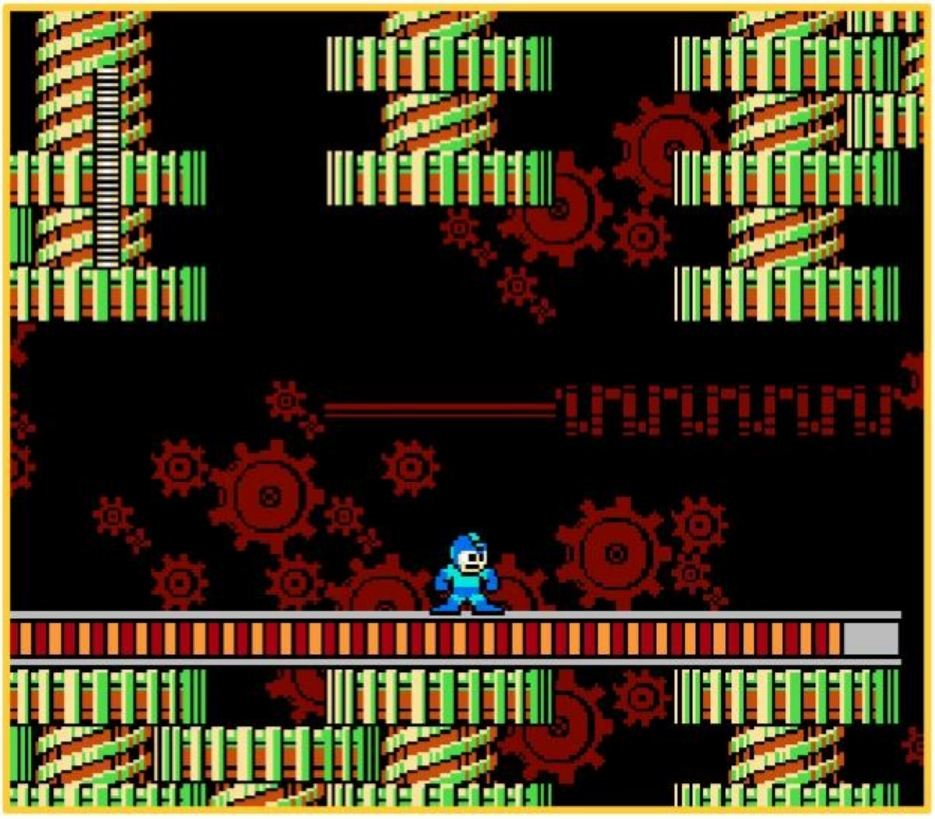
Dr. Light criou Megaman para acabar com os desejos malignos do Dr. Willy. Não satisfeito com seu super-robô, Dr. Light pediu a ajuda de três companheiros, criaram o incentivo que Megaman precisava para vencer.

Por Samuel R. Auras

MEGAMAN II

A edição passada desta coluna foi um pouco diferente. Abordei vários jogos e suas trilhas sonoras de chefes, mas um jogo que deveria ter aparecido na lista foi deixado de lado propositalmente. Embora isso tenha gerado algumas reclamações pessoais de alguns leitores na minha direção, não achei que dar crédito a Megaman 2 apenas citando uma de suas músicas fosse o suficiente. Assim sendo, aqui está, atendendo a alguns pedidos e realizando o que eu já vinha planejando há algum tempo: uma análise da espetacular trilha sonora do segundo jogo do meu herói azul favorito, Megaman (que Sonic o que...).

Megaman 2 é um jogo deveras antigo, lançado na véspera de natal de 1988 no Japão (e cerca de meio ano depois, nos Estados Unidos – a Europa demorou bem mais pra receber o título, que só alcançou o velho mundo em dezembro de 1990). É o segundo de uma longa série de jogos baseados no robozinho azul, que



incluem toda a série original (que já se aproxima do seu décimo episódio), toda a série X, vários spin-offs e até uma nova série de RPGs com qualidade um tanto duvidosa. Ainda assim, com todos esses jogos mais modernos em alta resolução de som e imagem, Megaman 2 continua na memória dos fãs como um dos melhores, senão o melhor, dentre todos da série. É ainda o Megaman mais bem sucedido comercialmente: vendeu 1,5 milhão de cópias no mundo desde o seu lançamento. Dentre as principais qualidades citadas do jogo estão os gráficos bem melhores quando comparados a Megaman 1, as fases e chefes mais interessantes e criativos, e, quem diria, a trilha sonora.

A trilha sonora de Megaman 2 foi elaborada por um time de três compositores, em uma época que a Capcom ainda se importava em manter os verdadeiros nomes de seus empregados em segredo. A trilha é creditada a "Ogeretsu-Kun", "letel", e "Yuuki-Chan's Papa" – sim, eu estava falando dos compositores no primeiro parágrafo dessa matéria – cujos verdadeiros nomes são, respectivamente, Takashi Tateishi, Manami Matsumae e Yoshihiro Sakaguchi (Sakaguchi parece ser um nome bem comum no mundo dos games, curiosamente existem outros nomes bastante famosos por aí que terminam em Sakaguchi, incluindo o criador de uma certa série de RPG...).

Takashi "Ogeretsu-Kun" Tateishi trabalhou em vários projetos relacionados a Megaman, como uma coletânea de versões Rock'n'Roll (com o perdão do trocadilho, para os que entenderam) de músicas de Megaman 1 a 6. Ótimo álbum que vale a pena conferir. Manami "letel" Matsumae é uma compositora que tem em seu currículo trabalhos como a trilha sonora de jogos com o calibre de Dragon Quest Swords e Final Fight, e, assim como Takashi, participou de inúmeros projetos relacionados à história do "Blue Bomber". Por fim, Yoshihiro "Papa" Sakaguchi trabalhou também em Final Fight,, além de episódios do projeto Touhou, e mais recentemente, compôs a trilha sonora old school pra Megaman 9. Mas todos esses compositores têm em comum uma coisa: o nome de sua obra prima. Megaman 2. Então sem mais enrolação, vamos ao que interessa.

Primeira coisa que se ouve quando se coloca o cartuchinho no NES: a música da intro, apresentando nosso herói e, logo em seguida, o vilão. Logo essa primeira música já é algo pra se comentar, pois ela é bastante ousada. O tempo dessa peça aumenta constantemente, algo complicado de se fazer soar bem. Conforme a imagem sobe pelo prédio, a música fica cada vez mais rápida, e quando finalmente encontramos Megaman no topo, entra a música da tela de título, onde você tem a escolha de jogar no modo "Normal" ou "Difícil"... Na verdade deveria ser "Difícil" e "Mais Difícil", mas enfim...

O jogo começa e você pode escolher entre uma das oito fases dos chamados Robot Masters, cada uma com seu chefe e com sua música-tema diferente. Todas as oito músicas são boas e gostosas de ouvir, mas eu, como qualquer um, tenho minhas favoritas. As músicas que mais

gosto de ouvir dentre essas oito são os temas das fases do Crash Man e Flash Man. É incrível como sons tão simples são usados de maneira tão versátil, e essas duas músicas mostram isso perfeitamente. Às vezes eu até esqueço que estou jogando um NES, pois existem partes em que a música foi bem feita a ponto de nem sequer parecer trilhas sintetizadas pra um console 8 bits.

Apesar das músicas de todas essas fases serem muito boas, o ápice de Megaman 2 é a fase do Dr.Wily (Wily Stage, Wily Fortress, Wily Castle, como queira.) Ah sim, a primeira parte dessa fase possivelmente tem a melhor música da era NES, e também a melhor música dentre todas as trilhas sonoras de qualquer outro jogo de Megaman – e isso é dizer muito, pois por pior que um jogo de Megaman possa ser, a trilha sonora raramente deixa a desejar. "Wily Stage 1-2", inclusive, está na coletânia organizada por Ogeretsu-Kun, de rock, e a versão que está nesse álbum é incrível. É uma música também extremamente rápida, o terror de qualquer um que tente aprender a tocá-la em virtualmente qualquer instrumento. Principalmente no piano. Acredite.

Infelizmente, a música que segue, "Wily Stage 3-5", é... sem inspiração, pra não xingar muito. Que venham as pedras, mas é minha opinião – parece que os compositores gastaram muito bem toda a criatividade que tinham na música anterior e essa acabou sendo feita "nas coxas". É uma música extremamente simples e irritante de ouvir - são cerca de seis segundos repetidos dezenas de vezes, em tons diferentes. Isso não tira o mérito dos compositores, até porque as músicas do final do jogo e dos créditos são ótimas novamente. Foi só um tropeço.

No geral, Megaman 2 tem uma trilha sonora uns dois ou três níveis acima da maioria dos jogos, e certamente é uma das melhores trilhas que um jogo de plataforma já viu... Ou ouviu. A primeira música da fase do Dr. Wily é uma obra prima que aparece poucas vezes, tanto que hoje, mais de vinte anos depois, ela é lembrada e usada em coversas e vídeos de fãs e tudo o mais. Não me leve a mal: como eu disse, o resto da série tem ótimas músicas – eu sou fã das trilhas sonoras dos Megaman X4, X5 e X6 principalmente – mas Megaman 2 se destaca. Bons tempos que não voltam mais... Ou será que voltam? Até Sonic, que eu já tinha perdido completamente as esperanças, parece estar renascendo... Tomara que as músicas se mantenham boas e ainda melhorem. Estou torcendo.

DAILY Quest!

Dragões, fadas, magos. Temos visto muito isso ultimamente em MMOs. Não é nenhum segredo que este estereótipo de mundo medieval de fantasias é o tema de grande maioria dos MMOs mais "genéricos" espalhados pela rede, quanto alguns de considerável importância. Ainda bem que nem todos seguem este padrão, e Star Wars - The Old Republic está aí para provar isto.

Por Rodrigo Castro

Star Wars
THE OLD REPUBLIC

SWTOR (o chamarei pela sigla durante a matéria) já está em desenvolvimento faz um bom tempo, mas qualquer demora é justificada, já que o jogo está nas mãos de ninguém menos que a desenvolvedora de Mass Effect e Dragon Age. Se há alguma empresa com experiência para criar um grande MMO, esta empresa é a Bioware.

A história do jogo se passa mais de 3500 anos antes da ascensão de Darth Vader. O momento exato da linha cronológica ainda é incerto, mas sabe-se que será em meio a uma época de tensão entre os conflitos Jedi contra Sith, e uma república instável tentando manter seu próprio equilíbrio em meio a uma galáxia influenciada parte pelo Império Sith, parte pelo Conselho Jedi. Eventos recentes indicam uma invasão de proporções colossais pelos Sith, numa campanha para dominar uma rota comercial utilizada pelas naves da república, seguindo com a invasão e o domínio de Coruscant, e um tratado forçado de paz, forjado pelas mentes do Imperador Sith. Não se sabe se será exatamente entre estes eventos que o jogo prosseguirá, mas provavelmente os jogadores poderão ter papéis importantes no desenrolar de outros eventos, consequências destes anteriores.

Assim como quase todos os RPGs, SWTOR também será dividido em facções e classes. Os jogadores poderão optar por lutar pela liberdade em nome da república, tanto como um Jedi quanto como um Trooper ou um Freelancer (bem ao estilo Han Solo). Os fãs do lado negro da força poderão optar pelos Sith, pelos famosos Caçadores de Recompensa ou Agentes do Império. Apesar de nem todas as classes terem a Força a sua disposição, eles tem um outro arsenal de armas ou outros tipos de subterfúgio, que de acordo com a Bioware, deixarão cada classe balanceada em comparação com as demais. E tanto os Jedis quanto os Sith possuem dois tipos de heróis: os Guerreiros, mestres do sabre de luz e adeptos do controle da Força, ou os Consulares, que focam a maior parte de seus talentos em combate utilizando apenas a Força, e deixando em segundo plano as técnicas com o sabre de luz. Aparentemente, cada classe parece preencher muito bem sua função (Guerreiros, Atiradores, Furtivos e Conjuradores), sem apelar para o clichê. Esperem ver bastante combates rápidos, com Blasters disparando a toda, duelos de sabre de luz, e uma presença marcante da Força (quem jogou The Force Unleashed tem uma idéia melhor do que está por vir).

Mas aonde a maioria dos MMORPGs se repetem, a Bioware promete que com SWTOR será diferente. Muitos se baseiam em três tarefas: Exploração, Combate e Progressão (quests, por exemplo). Já SWTOR terá um outro foco: História. Cada ato pode acarretar em uma mudança, mas a história principal será fiel ao passado da série. A imersão prometida é tal que os desenvolvedores já falaram sobre personagens e NPCs dublados. O jogo contará também com um sistema de tendências, onde um personagem pode mudar de facção dependendo de suas ações. Personagens malignos do lado da Ordem dos Jedis logo sentirão o chamado do lado negro da força, enquanto um jogador da Ordem Sith poderá acabar por se arrepender de seus caminhos caso pratique demais o bem. E até agora, dez planetas habitáveis já foram confirmados, entre os quais Coruscant, Tatooine e Dromund Kaas, o lar do Imperador Sith.

GALACTIC REPUBLIC

JEDI KNIGHT

JEDI CONSULAR

TROOPER

SMUGGLER

BOUNTY HUNTER

IMPERIAL AGENT

SITH INQUISITOR

SITH WARRIOR

Poucos MMOs me empolgaram tanto quanto SWTOR. Até porque, só por ser uma saída do clichê atual nos RPGs, já ta valendo. Com uma desenvolvedora famosa por seus games de sucesso (inclusive, vários baseados na temática de Star Wars) no carro-chefe do projeto, fica meio complicado achar que algo possa dar errado. Apesar das críticas insistentes de fãs um tanto ortodoxos da série, SWTOR tem potencial para ser um grande MMO, e para fazer a diferença num mercado praticamente monopolizado pela Blizzard. A Bioware promete que será o maior MMO já feito (literalmente). Esperem requerimentos bem pesados, principalmente quanto a espaço em disco.

O jogo tem previsão de lançamento para 2011. Que a Força esteja conosco, torçamos para que nada atrase.

SITH EMPIRE

10+

Frases memoráveis do mundo dos games

Por Jonathan Vincent

"THAT WAS TOO CLOSE. YOU WERE ALMOST A JILL SANDWICH!"

Menção honrosa: Barry Burton

Okay, você está numa mansão infestada de zumbis, seus melhores amigos estão mortos, seu parceiro está desaparecido e seu comandante é um traidor desgraçado que é praticamente a causa de tudo isso. O que pode ser pior do que isso? Ter que aguentar Barry Burton e suas "sábias" palavras. Na verdade, quase todo o dialogo de Resident Evil (PS1/Saturn/PC) não faz qualquer sentido, mas seja batizando sanduíches com seu nome ou lhe proclamando a mestre do desenferrolhamento, o agente com cara de lenhador é quem se destaca. São tantas frases inesquecíveis que é difícil escolher apenas uma pérola dessa redundância em pessoa que é Barry Burton. Nada mais justo do que essa menção honrosa pelo conjunto da obra.

"YOUR ASS, YOUR FACE... WHAT'S THE DIFFERENCE?"

10° Duke Nukem

Se você não entende o porquê de tantos gamers terem ficados decepcionados com a notícia do cancelamento de Duke Nukem Forever, aí em cima está uma das grandes razões para tamanho desapontamento. Nascido em 1991 para MS-DOS, a série Duke Nukem traz o protagonista que talvez tenha o maior acervo de frases de efeito da história dos games. E essa citada é apenas uma das dezenas de fanfarronices disparadas pelo topetudo. Ignorando as inúmeras manchetes sobre o inferno que estava sendo o desenvolvimento de DNF, não há notícias do pobre Duke desde Manhattan Project, sua última aventura em 2002. O que nos faz pensar se os dias de glória do herói ficarão apenas pelos anos 90 mesmo...

"I SHOULD HAVE BEEN A POLE DANCER"

9° Bayonetta

Okay, o jogo pode ainda estar cheirando ao plástico da embalagem de tão novo que é e a Bayonetta pode ser apenas uma versão de saias de Dante (Devil May Cry), mas inegável que o jogo tem muito carisma. Principalmente por seus diálogos que possuem desde piadas sujas como a da frase destacada acima ou até as citações mais nerds que você possa imaginar (a maioria sobre jogos da Capcom, já que a maioria do pessoal da Platinum Games costumava trabalhar na companhia).

"BECAUSE... YOU'RE A PUPPET..."

8° Sephiroth

Há quem prefira Kefka (vilão de FFVI), mas em questão de sadicidade, não há dúvidas que o androgênico Sephiroth não deve em nada para ele. Sempre impulsionado pela vontade de ver sua "mãe" viva de novo, Sephiroth está sempre disposto a acabar com vida de quem cruzar seu caminho. E isso inclui destruir uma cidadezinha inteira, acabar com um de seus melhores amigos no processo e mais tarde assassinar uma simples vendedora de flores "só" por que ela tinha a chave para impedir a destruição do mundo. Mas como todo bom vilão, ele não ataca só fisicamente, como emocionalmente também, como você pode ver na frase destacada acima. E é por chamar o autor do Ominslash de um mero "boneco", que é do Sephiroth e toda sua malevolência a oitava posição.

"HAHA! WHAT YOU NEED THAT FOR? GOIN' HUNTIN' AN ELEPHANT?"

7° O Mercador

"WHAT'RE YA BUYIN'?", "WHAT'RE YA SELLIN'?". O que? Ainda não é o bastante? Que tal então: "NOT ENOUGH CASH! STRANGER..."? É engraçado como perguntas e frases tipicamente cotidianas fiquem estranhamente épicas na voz do Mercador de Resident Evil 4. Talvez seja por seu sotaque cômico de imigrante ilegal ou pela grande ênfase em dizer que você não dinheiro suficiente para comprar aquele seu lança mísseis dos sonhos. Porém uma coisa é fato, nunca ouve comerciante mais carismático do que ele na história dos games. É impossível escolher apenas uma frase dessa figura bizarra. Nada mais justo do que sétima posição pelo conjunto da obra.

"DO A BARREL ROLL"

6° Peppy

Isso é mais do que uma mera frase, é uma verdadeira filosofia de vida. Deprimido por que sua namorada lhe deixou? DO A BARREL ROLL. Está desempregado e se sentindo vazio por dentro? DO A BARREL ROLL. Não consegue entender o porquê da Nintendo nunca mais ter feito um Star Fox decente desde a era 64-bit? DO A BARREL ROLL. Pelo menos é assim que pensa Peppy, o coelho mais repetitivo da face da terra. Não importa se o inimigo está colado em sua rabeta, vindo de frente na sua direção ou até mesmo dentro da cabine do piloto, BARREL ROLLS SÃO NECESSÁRIOS!

5° Rock and Roll Racing

Bem antes de toda essa busca por realidade que os jogos de corrida tem hoje em dia (Ok, Burnout é exceção), havia Rock n' Roll Racing. A visão isométrica, a trilha sonora heavy metal, os personagens "levemente" baseados em heróis das HQs americanas... Meu Deus, era tudo tão perfeito! Apesar da frase, sangue não jorrava dos pilotos dos carros. Mas nem precisava. Só o fato de um game de 1993 citar a palavra "carnificina" ao som de Black Sabbath já era motivo o bastante para coroar ele como o mais "radical" da época e levar a nossa quinta posição.

"THE CAKE IS A LIE"

4° The Portal

Bolo Delicioso? É sério isso? Ótima recompensa. Mas espere! Sem querer te decepcionar mas O BOLO É UMA MENTIRA! Sim, pode até ser, mas a verdade é que essa frase virou mais do que uma propaganda viral de The Portal, se tornou uma frase inesquecível para muitos Gamers. A frase é antiga, quer resumir que "Sua promessa é um mero motivador fictício". Mas não se desanime: continue resolvendo os puzzles do game e o bolo será mais gostoso do que imagina.

"REINFORCEMENTS? I AM THE REINFORCEMENTS."

3° Vagrant Story

E na terceira posição, Ashley Riot, o protagonista de uma das muitas obras primas da Squaresoft (hoje Square-Enix). Essa célebre frase acontece quando Ashley, um agente da unidade de elite Riskbreaker, adentra na mansão do Duke Bardoba para acabar com a gracinha do seu arqui-inimigo Sidney Lossaroth. E quem precisaria de reforços quando podemos fazer chain combos devastadores e usar um arsenal de centenas de armas medievais? O mais impressionante é que apesar de toda essa "epicidade", Vagrant Story nunca tenha recebido uma continuação (Final Fantasy XII não conta).

2° William S. Sessions

Essa pode ser considerada uma das jogadas mais espertas que uma organização anti-drogas já fez em qualquer mídia. Era tudo tão simples: você ia até o arcade mais próximo, pedia para o "Tio" ligar a máquina para você, ele perguntava da onde você tirava tantas moedas de 25 centavos e lá estava: "Vencedores não usam drogas". Tudo muito simples e eficiente. Afinal, pra que drogas quando você podia chapado de tanto tomar "Tiger Uppercuts" do Sagat em Street Fighter II? O mais engraçado é que William S. Sessions foi despedido pouco depois dessa mensagem ter sido implantada por pagar despesas pessoais com dinheiro recolhido em impostos. Irônico, não?

SEEEEEEEEEEGAAAAAAAA!

1° Sega

Não tem como, isso faz parte da infância. Numa época em que o ismo era algo raríssimo de se ver (ah, os bons tempos), até o gamer que tinha um SNES ou qualquer outro console na época abria um sorriso de orelha a orelha ao ouvir. Eram os anos 90, Sonic vivia sua melhor fase, assim como a SEGA e seu saudoso Mega Drive. Realmente, não há muito o que se dizer, apenas o que se lembrar.

Se você acompanha essa indústria já há algum tempo, deve saber como a época de fim de ano é praticamente o paraíso na Terra para os games. Dezenas de excelentes títulos são lançados para diversas plataformas para nossa alegria e do nosso senso consumista. Muitos desses títulos decidem quem toma liderança na guerra de vendas de consoles e dependendo do ano, novos videogames são introduzidos para acirrar ainda mais a disputa. O que nos faz pensar como seria um ano inteiro só de lançamentos e acontecimentos desse porte. Ou seja, um ano perfeito.

Nós da Press Start pesquisamos, debatemos e chegamos ao consenso que esse ano já existiu. E foi magnífico. Embarque conosco para viajarmos até...

1999

O Melhor Ano dos Games

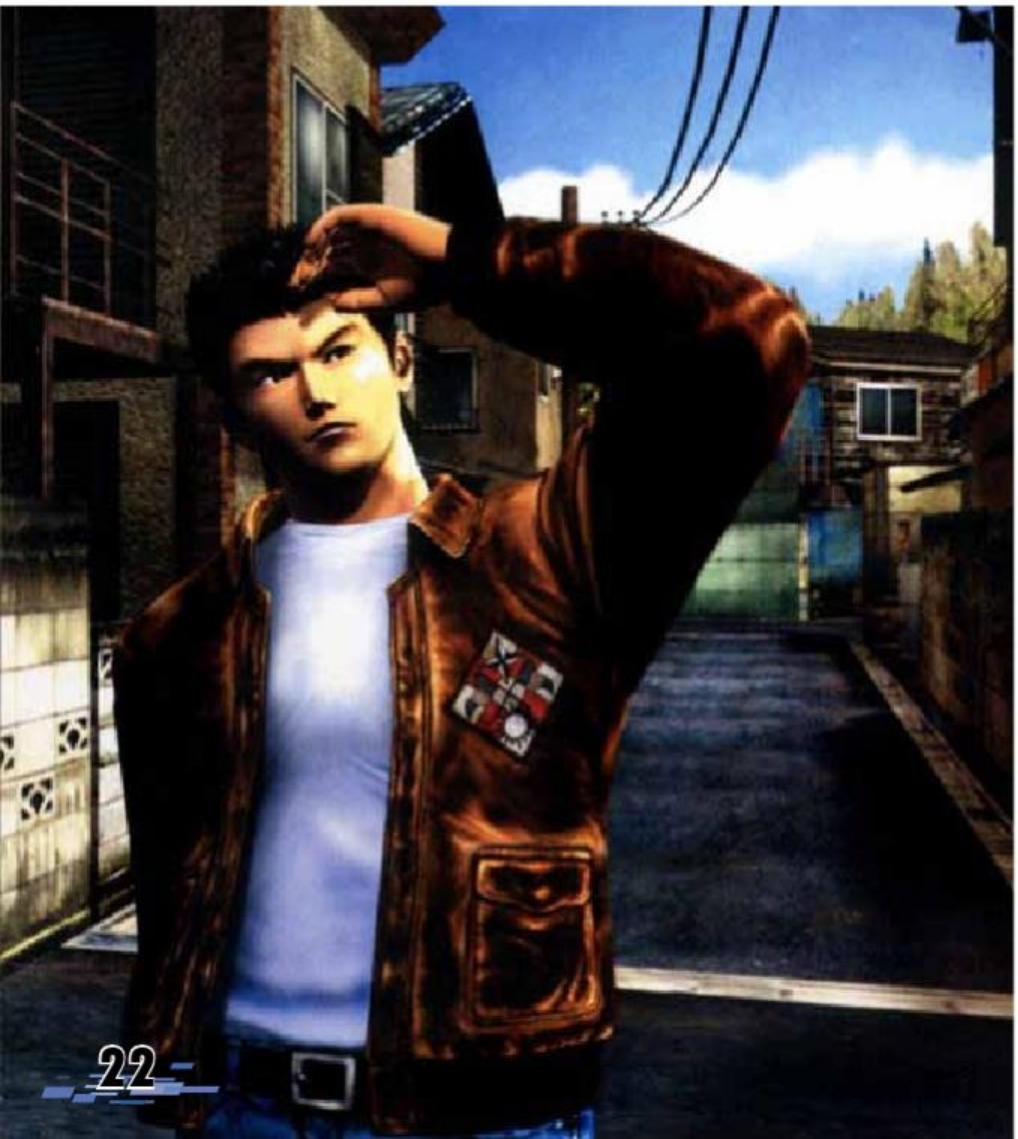
Por Jonathan Vincent

Nas próximas páginas você irá conhecer os motivos que nos levaram a essa decisão, assim como olhamos para atrás e vemos como tanta coisa mudou de lá pra cá.

Mas por que 1998?

Se nosso tão amado segmento está indo de vento em polpa atualmente, é graças à "arrancada" que ocorreu em 1998. É bem provável que a famigerada pergunta "Games são arte?" tenha nascido aqui, já que pérolas como MGS e Ocarina of Time praticamente estabeleceram o padrão a ser seguido para que um jogo ganhe o status de obra-prima: enredo envolvente, belos gráficos, trilha sonora matadora e jogabilidade divertidíssima. Com isso, ganhamos olhos mais críticos ao jogarmos, o que é bom por lado, ficamos mais exigentes, fazendo com que as softhouses diminuíssem a quantidade de porcarias produzidas, mas também é ruim ao mesmo tempo já que certas pessoas se esqueceram do verdadeiro propósito de se jogar um videogame: divertir-se. Ao invés de aproveitar o valor do game como diversão, costumamos ver em fóruns (principalmente), "especialistas" que estão mais preocupados com os gráficos, a física do sistema de colisão ou a quantidade de polígonos na luva da mão direita do Luigi. É, infelizmente até nosso ano "perfeito" teve seus defeitos...

Curioso é ver como a maneira que jogamos e tratamos os jogos mudou tanto durante esses mais de 10 anos. Apesar de que algumas coisas bastante comuns atualmente já existiam na época. E o pior de tudo: elas foram quase que ignoradas quando apresentadas lá atrás...



O tempo não perdoa os apressados

Com o decorrer do tempo, vários videogames apresentaram idéias revolucionárias que falharam, mas que vieram a ser padrões gamísticos pouco tempo depois. A lista é tão grande que daria para fazer uma revista inteira só falando deles. Todos eles têm uma coisa em comum: é realmente estranho olhar para eles e acabar se dando conta que eles não fizeram sucesso. Mas um console pode representar essa imensa lista. Ele é unanimidade quando dizemos que ele estava à frente de seu tempo, ninguém discorda disso (algo difícil de acontecer).

Ele tem jogatina online matadora, seus gráficos são maravilhosos, há uma grande quantidade de excelentes games exclusivos e os jogos multi-plataforma costumam ficar melhores nele do que em seus concorrentes. Até parece de que estou falando de um dos consoles da nossa atual geração, não é? Por incrível que pareça, eu estou falando de um console com mais de 10 anos de vida. O fracasso mais cultuado da história dos games: o Sega Dreamcast.

No dia 27 de novembro de 1998, era lançado o DC no Japão. Era de se encher os olhos de lágrima ver o poder da máquina naquela época, anos-luz à frente do PSX e do N64. Os gráficos deixavam no chinelo até os jogos mais belos de seus

concorrentes. A quantidade de clássicos lançados ao decorrer de sua equipe foi enorme. Muitos deles puderam ser conferidos em ports para outras plataformas, enquanto alguns ficaram apenas no console, o que só aumenta o culto em torno do videogame. Um dos conceitos mais celebrado atualmente também nasceu aqui: jogos online, antes exclusividade dos gamers de PC. Mesmo sendo cheio de lags e extremamente lento (apesar do suporte à banda larga, conexão discada era o que reinava na época), o fato de você estar "matando" alguém em Quake III Arena que estava a milhares de quilômetros de distância fez muita gente molhar as calças com tamanha tecnologia. É até difícil explicar o porquê do insucesso do DC, mas algumas coisas devem ser lembradas:

- Ele nasceu em 1998. Seus concorrentes de sexta-geração foram lançados em 2000/2001, o que deu um grande tempo para que eles caprichassem em certos aspectos, como os gráficos por exemplo. Para você ter uma idéia, os jogos do final de vida do DC eram mais feios que alguns títulos de lançamento do PlayStation 2.

- Conexão discada era um saco e a única opção para grande maioria, o que já isentava vários usuários de sua vasta opção online.

- Para preparar o terreno de sua estréia, a Sega simplesmente matou seu antecessor, o Saturn, com o fim de produção de hardware e software. Isso não só incomodou seus usuários que gastaram seu rico dinheirinho com o console mas como também várias desenvolvedoras que ainda planejavam lançar títulos em território japonês (onde o Saturn até fazia um certo sucesso). Logo, isso afastou o DC de vários consumidores desiludidos com a geração passada e empresas céticas em relação a seu planejamento (afinal, você investiria seu capital em algo que pode ser descontinuado a qualquer hora?).

- A escolha de uma mídia sem qualquer futuro e suporte de outros players (GD-ROM) também ajudou muito no fiasco. Sabiamente a Sony escolheu o DVD como padrão de seu PS2. Sendo assim, as pessoas que não tinham um DVD Player em casa o compravam.

- Ele foi o sucessor do Saturn, um videogame que chegou a ser chamado de "natimorto" (termo usado na medicina para denominar a morte prematura do feto antes do parto) por seus criadores. A Sega precisava fazer dinheiro desesperadamente depois da lambança que havia sido feita, e para conseguir isso ela teria de "imprimir dinheiro" quase que literalmente. Como todos sabem, falsificar dinheiro é crime e isso não foi possível.

Apesar de todos esses empecilhos, nada foi mais cruel do que o tempo. Olhando agora para o passado, vemos claramente como nosso tão amado 128-bit estava à frente de seu tempo. Talvez nossas mentes na década passada não ainda estavam preparadas para a plataforma que era praticamente um prelúdio da forma como jogamos hoje, mesmo que indiretamente.

O Dreamcast é um dos consoles mais venerados, com gente torcendo até hoje para que sua criadora ressuscite-o, nem que seja através de uma pequena homenagem. Mas é aí que eu pergunto: onde essas pessoas estavam quando a SEGA mais precisou de delas?

Logicamente que o DC não foi o único console futurista injustiçado da história dos games, mas ele é o que melhor representa a evolução da maneira como jogamos. Tudo era diferente no passado, a aceitação de algumas idéias daquela época só vieram a existir hoje.

Ultimamente nós vemos a Nintendo chutando a bunda de suas concorrentes nas vendas com seu discurso de casualidade e jogos para toda família, mas será que se o Wii tivesse sido lançado há onze anos atrás ele venderia tanto quanto hoje? Não mesmo.

Agora chega de teorias e explicações. Nas próximas páginas, vocês verão o real motivo que escolhemos 1998 como o melhor ano dos games: seus jogos. A lista é imensa e agrada a todos os gostos, desde os fãs de RPGs até os amantes de jogos de luta passando até os apreciadores de RTS! Como somos frouxos demais, não os colocamos em ordem de preferência e nem demos notas. Deixamos a você, leitor e seu senso nostálgico, a tarefa de avaliá-los.

Metal Gear Solid

Se Ninja Gaiden (NES) praticamente iniciou o uso de cutscenes nos jogos, Metal Gear Solid foi quem aperfeiçoou. Hideo Kojima (que começou sua carreira profissional como um diretor de curtas metragens independentes) levou o aspecto para um novo nível, era como se você estivesse jogando um filme produzido em Hollywood. E o magnífico enredo e a atuação dos dubladores só reforçavam isso. Porém, o jogo não se resumia só a isso. A Inteligência artificial dos inimigos era impressionante para um jogo da época, qualquer erro mínimo poderia entregar Solid Snake. A jogabilidade era perfeita, derrotar os incontáveis chefes era uma das experiências mais divertidas que se podia ter no PSOne. Os gráficos e a trilha sonora, nem se fala.

A forma como as ações de um personagem eram demonstradas nunca mais foi a mesma depois de MGS. Esse é o exemplo perfeito de como a indústria evoluiu através dos anos. Não é simplesmente um jogo, é um marco na história do entretenimento digital.

Fato Curioso:

O desenvolvimento de MGS começou lá atrás, em 1994, sendo originalmente desenhado para o cultuado 3DO. Algumas artes conceituais até foram feitas mostrando Solid Snake, Meryl Silverburgh e os integrantes da FOXHOUND em suas primeiras encarnações. Elas foram inseridas em uma demo de Policenauts (também de Kojima, onde Meryl até faz uma ponta). Com o declínio do 3DO, o projeto foi movido para o PSone com o intuito de ser o "melhor jogo do PlayStation de todos os tempos", segundo seus próprios criadores. Bem, acho que eles conseguiram, né?

Parasite Eve

Eis aqui um dos mais injustiçados dessa imensa lista. Sua ambientação em Nova York é uma das mais brilhantes idéias que um RPG já teve, o que dá uma originalidade única a obra. É até difícil acreditar que não houveram mais RPGs com uma caracterização urbana pelo menos parecida com a de PE. O apelo ocidental do jogo aumentou não só devido a sua localização, mas também ao intenso thriller policial que a personagem Aya Brea vivencia, com elementos de ficção científica dignos de um episódio de Arquivo X. O jogo até chega a dar uma verdadeira aula de biologia com seus conceitos sobre mitocôndrias e evolução humana. Talvez por ter sido desenvolvido na mesma época em que o ultra-mega-super hypezado Final Fantasy VIII estava sendo criado, PE não teve a atenção devida da Square, fazendo com que ele fosse lançado com gráficos medianos, ausente das tão necessitadas vozes e repetitivo de em certos pontos do game, evidenciando um trabalho feito às pressas. Como eu e você estávamos entre aqueles milhares que queriam jogar logo o tão aguardado sucessor de FFVII, a Square se concentrou no que era pedido por quase todos os gamers. Ou seja, a culpa é toda nossa.

Fato Curioso:

Se você jogou PE até o final, deve ter percebido como aquilo faria um excelente filme se trabalhado em suas devidas proporções. Pois é, ele foi feito. E o mais curioso é que ele foi lançado antes mesmo do lançamento do game. Isso aconteceu porque ambos filme e jogo foram baseados em um livro homônimo do escritor japonês Hideaki Seno. O filme é uma adaptação extremamente linear do best-seller enquanto o game só traz a concepção do romance (seu enredo e personagens são originais).

Xenogears

"Se Deus não existe no nosso mundo, então eu vou criar Deus com minhas próprias mãos!" Essa é apenas uma das frases épicas que aparecem nessa homenagem à filosofia moderna chamada Xenogears. Teorias de grandes homens da humanidade como Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud, e Jacques Lacan (esse último até emprestando seu nome a um dos personagens) servem de base para um dos mais inteligentes e intrigantes enredos de todos os tempos. E isso não se limita só aos games, mas à arte em geral. Seu protagonista pode ser considerado um dos personagens mais enigmáticos da história. A maneira como a história é contada, faz com que o jogador se ponha no lugar de Fei e suplique tanto quanto ele para obter respostas sobre seu passado e origens, deixando uma experiência sublime para quem desfruta dessa obra prima. A trilha sonora reforça ainda mais essa interação entre espectador e cena. As músicas parecem seguir o clima do game, se encaixando lindamente em seus respectivos cenários. Isso sem falar nas excelentes cenas de animação e no funcional sistema de batalhas que dão um charme a mais ao jogo. É simplesmente sensacional. Pena que nem tudo são rosas em Xenogears. E isso se deve à equipe da versão americana que porcamente dublou ao deixar um timing impreciso nas cenas animadas e na equivocada escolha das vozes . Mas também devemos lembrar de dois fatos:

1) Essa foi a primeira vez que a Square trabalhou com dublagem, o que explica o amadorismo.

2) 95% do enredo é explicado através de textos, o que isenta a culpa de seus criadores e te deixa sem desculpas para deixar de usufruir deste magnífico JRPG que é uma obrigação para quem considera os games uma arte.

Fato Curioso:

Com medo da aceitação do público ocidental, a Squaresoft cogitou não lançar Xenogears fora do seu país de origem, o Japão. Felizmente, ela descartou essa hipótese e lançou o jogo em território americano de forma tímida que nem de longe se compara ao lançamento japonês, onde houveram inúmeras formas de divulgação, indo desde livros para se entender melhor o complexo enredo até cartões telefônicos e postais estampados com os personagens principais!

Half-Life

Um título que se destacou entre muitos outros de sua época (um feito épico se tratando de 1998), e que consegue se manter firme e forte até hoje. Half-Life criou padrões para todos os FPS vindouros. O jogo coloca você na pele de Gordon Freeman, um cientista da Black Mesa que em um dia qualquer de trabalho, acaba se metendo numa invasão alienígena e tem que enfrentar sozinho aliens e militares. Tarefa nada fácil, até porque HL foi um dos jogos que deu os primeiros passos no aperfeiçoamento da IA dos inimigos. Por sorte, Freeman tem um arsenal bastante variado à disposição, desde um pé-de-cabra (glorificado por muitos jogadores como a arma mais irada do mundo dos games), passando por metralhadoras e granadas, e até um "braço-mutante-alienígena", que atira abelhas teleguiadas (?!). Os gráficos eram exemplares, e mesmo para os padrões de hoje não fazem feio. Sem contar um nível de replay bem alto, considerando que o jogo tem duas expansões oficiais (Opposing Force e Blue Shift), e uma tonelada de mods e conteúdo adicional feito por fãs (incluindo a febre online Counter Strike).

Apesar de ter um enredo bastante confuso e alguns controles um bocado imprecisos, Half-life é um jogo obrigatório para quem quer entender como os games chegaram ao patamar que hoje possuem. É um clássico e não pode ser ignorado por geração nenhuma.

Fato Curioso:

Half-Life foi o primeiro projeto da recém formada Valve Software. A maior dificuldade encontrada não foi nem criar suas fases gigantescas, mas sim a desconfiança das distribuidoras. Até a Sierra aceitar distribuir o jogo, várias publishers já haviam o recusado por achar seu conceito "muito ambicioso". Como você pode ver, a falta de coragem das produtoras de lançarem produtos realmente novos já não é de hoje...

Pokémon Red/Blue

Numa época em que descrentes e falsos profetas apontavam o eminente declínio da Big N, surgiu um fenômeno comparável à peste negra, mas não tão prejudicial, já que matar uma ou duas aulas para ficar jogando não é tão execrável assim. Ainda mais quando o jogo rouba nossa alma, porque temos não só que pegar, mas também trocar, evoluir e derrotar a todos para ser o maior mestre Pokémon do mundo.

Com essa premissa simples foi lançado Pokemon Red / Blue para o Game Boy, aquele tijolão que consumia pilhas como um esfomeado. No controle do menino Satoshi, renomeado para Ash na versão americana, você luta contra pokémons selvagens ou outros treinadores pelo título de melhor treinador Pokémon do mundo. Para muitos, o sstoryline simplório e a caça pelo maior ego (leia-se ter todos os pokémons) era a real graça do jogo. Essa receita simples aumentava muito o carisma do game já que era obrigação se ter monstrinhos mais fortes do que seu melhor amigo ou até de gente desconhecida... Um time bem montado e com estratégias infalíveis faziam-no o rei da vizinhança. Uma lição valiosa que o título trouxe foi a de nunca andar na grama, já que um pokémon selvagem pode acabar te atacando qualquer dia desses.

Fato curioso:

Satoshi Tajiri (idealizador e criador de todo universo Pokémon) entrou na Nintendo como um mero programador que havia ganhado um concurso de uma revista, no qual o prêmio era desenvolver um jogo para Sega. Logo ele ficou amigo de seu maior mentor, o mestre Shigeru Miyamoto. A amizade entre os dois é tão grande que os dois personagens principais deste jogo são denominados a partir de seus respectivos nomes na versão japonesa.

Final Fantasy Tactics

Não importa o quão mal traduzido este título foi, quantos anos já se passaram e como sua história é extremamente confusa , ele continua sendo um dos melhores RPGs táticos de todos os tempos. Concebido pelo mesmo time de produção que nos trouxe Ogre Battle e Tactics Ogre, FFT é perfeito exemplo de como um jogo complexo pode ser extremamente acessível e envolvente. É incrível como é possível passar horas em frente desse jogo sem enjoar. As batalhas contra alguns chefes chegam a durar horas. E a dificuldade de alguns deles só aumenta a duração.

Só há uma reclamação: sua tradução. É inacreditável ver tal descaso com um game tão grande quanto Final Fantasy. São itens com nomes trocados, ataques com nomes esquisitos, um tutorial em "engrish". O enredo já é extremamente difícil de ser compreendido, com esses detalhes fica uma tarefa quase impossível entender o que está realmente acontecendo.

Por falar em enredo, apesar de ele ser lotado de personagens, fatos históricos e eventos confusos (como seu final), ele está longe de ser ruim. A jornada de Ramza passa por tanto objetivos, reviravoltas e rumos diferentes, que é de se aplaudir a pessoa que escreveu essa obra.

Fato Curioso:

Que a Square sempre foi um dos nomes mais respeitados no gênero RPG, isso todo mundo sabe. O único problema era quando se tratava de RPGs táticos. Até então ela só tinha Front Mission como representante, enquanto seus concorrentes tinham Vandal Hearts, Arc the Lad, Fire Emblem e sua maior pedra no sapato, Tactics Ogre. Impressionados com a obra do estúdio Quest, não houve sequer dúvidas: eles contrataram quase toda equipe (incluindo seu criador) para produzir Final Fantasy Tactics.

Resident Evil 2

Ele pode não ter o mesmo valor cult do primeiro e nem uma jogabilidade tão boa quanto à de seus sucessores, mas Resident Evil 2 continua sendo um dos melhores capítulos da série, sem sombra de dúvidas. A jornada do então policial novato Leon S. Kennedy e de Claire Redfield, irmã de Chris (protagonista do primeiro jogo), contém um dos melhores e mais trabalhados enredos já visto em um videogame. A história, apesar de simples, conta com um alto grau de suspense, conseguindo superar todos os outros títulos da série neste quesito. A forma como os pontos de vista dos personagens se entrelaçam perfeitamente é genial.

Após terminar o game pela primeira vez, jogue ele de novo com o personagem remanescente e veja como certos fatos de seu passeio por Raccoon City foram diretamente afetados por ele. Outra coisa interessante é ver o quão diferente é a rota que seu parceiro foi obrigado a tomar, chegando a passar por inimigos e coadjuvantes desconhecidos da primeira metade.

RE2 é o principal exemplo de como um excelente roteiro e uma ótima direção nos eventos apresentados no game podem muito bem compensar as limitações de hardware.

Fato Curioso:

Na mesma época em que o primeiro RE foi lançado, sua sequência já estava em desenvolvimento. Sem qualquer ligação com primeiro jogo e com uma série de diferenças da versão final, executivos e consultores não gostaram nada de como RE2 estava indo e mandou a equipe de produção começar o projeto do zero de novo, com cerca de 80% dele já terminado. Essa versão "beta" ficou conhecida como RE 1.5 e ganhou uma legião fãs que juram até hoje que essa versão é melhor do que a lançada oficialmente, em 1998.

Starcraft

Em 1998, a Blizzard fundou a Coréia do Sul...digo, criou um conceito inovador em Real Time Strategy, trabalhado em cima de um conceito já bem funcional. Ambos eram produções suas, o conceito antigo chama-se Warcraft II, e o outro se chama Starcraft.

Seres humanos com tecnologia extremamente avançada, aliens mutantes e humanóides avançados dotados de poderes psiônicos. Terran, Zerg e Protoss, respectivamente. Três raças completamente diferentes, com objetivos em comum, lutam entre si pela supremacia de planetas ou até mesmo de galáxias.

Seja em planetas hostis ou até mesmo no espaço sideral, aqui a guerra rola solta. Até hoje reverenciado por muitos como o melhor RTS já feito, o jogo diferenciava-se dos demais jogos por ser muito mais dinâmico e ter uma jogabilidade balanceada, baseada na extração de apenas dois recursos. O mineral, que era utilizado em todas as construções e na produção de todas as unidades por todas as raças, e o gás vespene, uma espécie de recurso mais raro, utilizado para construção de unidades mais avançadas, mas sempre em conjunto com o mineral.

O modo campanha também conta com uma trama bem interessante, a respeito dos objetivos dos Terran e das origens históricas dos Zerg e dos Protoss. Mesmo que você não seja fã de RTS ou não tenha entendido a piadinha sobre a Coréia no começo, Starcraft ainda é um jogo que você deve jogar.

Fato Curioso:

Starcraft foi anunciado pela primeira vez na E3 de 1996. Porém, por causa da recepção morna e de pessoas dizendo que aquilo era apenas "Warcraft no espaço", o projeto foi redesenhado e ganhou uma forma bem diferente daquela apresentada na feira. Uma série de atrasos e cancelamentos da data de lançamento vieram a seguir. Um grupo de fãs estava tão ansioso, que criaram no fórum oficial do jogo a "Operation: Can't Wait Any Longer ("Operação: não há mais como esperar", em português), uma série de histórias fictícias na qual fãs tentavam colocar as mãos na versão beta do game. A Blizzard simpatizou tanto com a idéia que, quando Starcraft foi finalmente lançado, ela colocou um código em homenagem ao grupo que, por ironia, fazia as unidades se produzirem mais rapidamente. E ainda há agradecimentos para eles nos créditos finais.

Banjo-Kazooie

Temos que admitir: se não fosse pela Nintendo e Rareware, o N64 seria um dos maiores vexames da história. Mas por sorte a empresa dos irmãos Tim e Chris Stamper (quando ainda sabiam fazer bons jogos) nos brindou com excelentes jogos, dos quais podemos considerar na lista dos melhores da década passada. Entre eles, estava Banjo Kazooie.

Os jogadores mais chatos ainda chiam que BK é apenas uma repaginação do clássico Super Mario 64, com um urso e um pássaro tagarela no lugar do encanador com sotaque italiano. Muito pelo contrário, o jogo tem uma identidade única, com um carisma que chega a ser equivalente à obra de Shigeru Miyamoto. A aventura de Banjo para resgatar sua irmã com a ajuda de Kazooie é um dos melhores jogos de plataforma todos os tempos, sem exagero nenhum. Os puzzles são geniais, os diálogos são de rolar de rir e sua jogabilidade faz máximo proveito do controle cheio de botões do N64, ao contrário de muitos jogos do sistema.

Um destaque especial vai a para trilha sonora do game que apesar de não ser nenhuma obra de arte, tem uma característica muito especial. Dependo da parte do cenário que você se localizava, o jeito como a música

tocava mudava completamente (semelhante ao que acontecia quando você montava no Yoshi em Super Mario World), fazendo com que tudo ocorra de acordo com o "humor" da situação. É algo tão comum nos dias de hoje mas naquela época foi uma verdadeira revolução.

Fato Curioso:

Se você fez tudo que era possível nesse game, deve se lembrar do Stop 'n' Swap. Quando zerado devidamente, o final mostrava a localização de alguns itens secretos que eram inalcançáveis durante a jornada. Um dos personagens dizia que os significados desses segredos só seriam desvendados na seqüência, Banjo-Tooie. Inicialmente, uma espécie de conexão seria feita entre os dois títulos, o que acabou não acontecendo devido as limitações de hardware do 64-bit da Nintendo. Os itens acabaram aparecendo na segunda parte da saga, porém sem qualquer relação com os fatos do primeiro. O que era realmente planejado pelos desenvolvedores continua um mistério até hoje...

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Ocarina of Time é assustador. Não de forma aterrorizante como um Silent Hill ou Fatal Frame, mas sim no melhor sentido da palavra. É impressionante como sua jogabilidade continua sendo genial mesmo com seus 11 anos de vida. A singularidade do game também apavora: não houve sequer um jogo que conseguiu se inspirar nos elementos e controles da obra de Shigeru Miyamoto sem falhar miseravelmente por não ter a mesma magia. Mesmo depois de tantos anos, modismos da indústria e inúmeros ports, OoT continua sendo aquele game que nos faz passar horas em frente à TV.

A primeira aventura de Link em 3D evoluiu as já revolucionárias mecânicas de Super Mario 64 e introduziu novos padrões para o gênero, como o sistema de mira automática e os botões de contexto (o designamento de um botão para uma ação, como disparar uma flecha, por exemplo). O capricho no jogo foi tanto que ele ocupa um total de 256-megabits em seu cartucho, algo fora dos parâmetros do Nintendo 64 na época. Apenas a conversão de Resident Evil 2 para o console conseguiu bater este recorde com seus 512-megabits.

Chega até ser difícil não "chover no molhado" ao falar de OoT, visto que o game já foi massivamente explorado pela mídia especializada. Mas todo o falatório a cerca do game é verdadeiro e ao contrário de muitos jogos celebrados da mesma época (cof, Final Fantasy VII, cof, cof...), a obra sobreviveu muito bem ao tempo.

Fato Curioso:

Após seu lançamento, muita especulação foi feita sobre se dava ou não para obter a Triforce, uns dos maiores símbolos da série. Os criadores negavam piamente a existência até que um dia a Nintendo disponibilizou em seu site como obte-lá! Era tudo muito simples, bastava você ter 999 rupees e comprá-la na primeira loja disponível no jogo. E não era só isso: o artigo dizia que havia outros meios de conseguir o tão desejado objeto, mas só mostrava algumas fotos de suas localizações sem informar como era possível. Antes que você corra para o porão e tire a poeira de seu N64, lembre-se que o máximo de Rupees que sua "bolsinha" aguentava era 500, e dê uma boa olhada na URL desse artigo: http://www.nintendo.com/april1/. Bem bolado Nintendo, bem bolado...

Nostalgia é pouco. É simplesmente de se partir o coração olhar para 1998 e ver os maravilhosos games que foram lançados nesse período de ouro para os games. Sentiu falta de algum jogo? Cometemos alguma injustiça em algum comentário? Como somos uma revista feita de Gamer para Gamer, nós queremos saber o que você pensa. Seja por e-mail, Orkut, comentário no blog ou Issuu, não importa! O que mais vale nessa hora é você comparecendo com sua opinião.

Foto - Rebeca Gliosci

A PS teve a oportunidade de conversar com um dos maiores nomes do jornalismo da área de games do país. Fabio Santana, também conhecido como Fabão por muitos, já passou por boa parte das revistas especializadas em games do país, incluindo a EGM, onde era editor e a EDGE onde atualmente trabalha como editor executivo.

ENTREVISTA:

Fábio Santana

Press Start!: Com a nova onda dos E-Readers, iPad e iPhones que já contam com versões virtuais de várias publicações jornalísticas, como você acha que o jornalismo de games será daqui a 10 anos, em relação principalmente ao número de edições impressas?

Fabio Santana: *Prever 10 anos à frente é complicado, mas arrisco dizer que a situação não será muito diferente do que é hoje, com revistas impressas disponibilizando versão digital como uma opção de distribuição. É algo que acontece também com os próprios jogos, buscando canais alternativos para atingir o consumidor. No final das contas, acho que o meio não influenciará tanto no modo como o conteúdo é criado.*

Press Start!: No caso dos jogos é cada vez mais comum a distribuição digital, legal e ilegal, sem um conteúdo físico como a caixinha o cartucho e o CD, por mais prático e econômico que isso seja, como gamer old school que é o que você acha disso?

meios online como redes sociais, blogues e microblogues. Com isso, tem-se uma resposta mais imediata sobre o trabalho, e todos ganham com essa interação.

Press Start!: Muita coisa mudou desde que você iniciou como jornalista aqui no Brasil. Você acha que o jornalista especializado em games já conseguiu o respeito necessário em nosso país, ou ainda é visto como um adulto que escreve sobre "joguinhos" e brincadeira de crianças, por outros profissionais da área?

Fabio Santana: *Ainda há uma percepção generalizada de que jogos são distração infantil. Fosse o segmento mais conhecido, não teríamos projetos visando proibir jogos. No jornalismo não especializado, as reportagens ainda seguem uma linha preconceituosa. Há progressos, ainda muito tímidos, porque os jogos têm se expandido a novos públicos, mas ainda leva tempo até que a mídia seja respeitada como meio de difusão cultural, como negócio e nos casos específicos em que se aproxima do conceito de arte.*

a mídia especializada já faz muito bem seu papel de divulgar esses casos de arbitrariedade e ignorância. Os veículos de massa, quando abordam os episódios polêmicos, o fazem movidos pela perspectiva dominante, arcaica, e não vejo isso mudando tão cedo. Algum progresso poderia começar a se esboçar se o jogador médio procurasse saber como funcionam os três poderes, se interessasse por política e procurasse uma relação de maior proximidade com os políticos e autoridades. Ócio e comentários vazios jamais fizeram revolução.

Quanto à Classificação Indicativa, por parte dos pais, acho que mais importante do que segui-la mecanicamente, é procurar entender os critérios envolvidos no processo e conversar a respeito com seus filhos. A orientação é mais eficiente do que as regras na formação do caráter, e a proximidade cria uma relação baseada no carinho e na confiança. Todos ganham, inclusive a sociedade. Mas é preciso boa vontade e evitar a frequente desculpa da falta de tempo.

> "Os veículos de massa, quando abordam os episódios polêmicos, o fazem movidos pela perspectiva dominante, arcaica, e não vejo isso mudando tão cedo."

Fabio Santana: *Acho uma opção interessante, já que, para nós, brasileiros, é um meio de adquirir jogos legalmente com preços justos, sem a incidência de impostos abusivos. Eu já adquiri vários jogos por meio da distribuição digital, mas alguns títulos eu prefiro comprar a cópia física mesmo, pra deixar na coleção. É sempre bom ter opções.*

Press Start!: Qual a principal diferença que você vê no mercado atual para quando você entrou para o jornalismo gamer? Em todas as áreas que envolvem o meio no Brasil e no mundo.

Fabio Santana: *Meios de expressão para todos. Hoje é fácil, para qualquer pessoa, dizer aos outros o que se pensa. Nesse sentido, é mais fácil começar a atuar na área. O efeito colateral é que os empregos em grandes empresas, tornou-se, talvez, mais difícil, já que a oferta de pretendentes cresceu exponencialmente.*

Outra mudança importante foi a maior proximidade com o leitor, graças aos

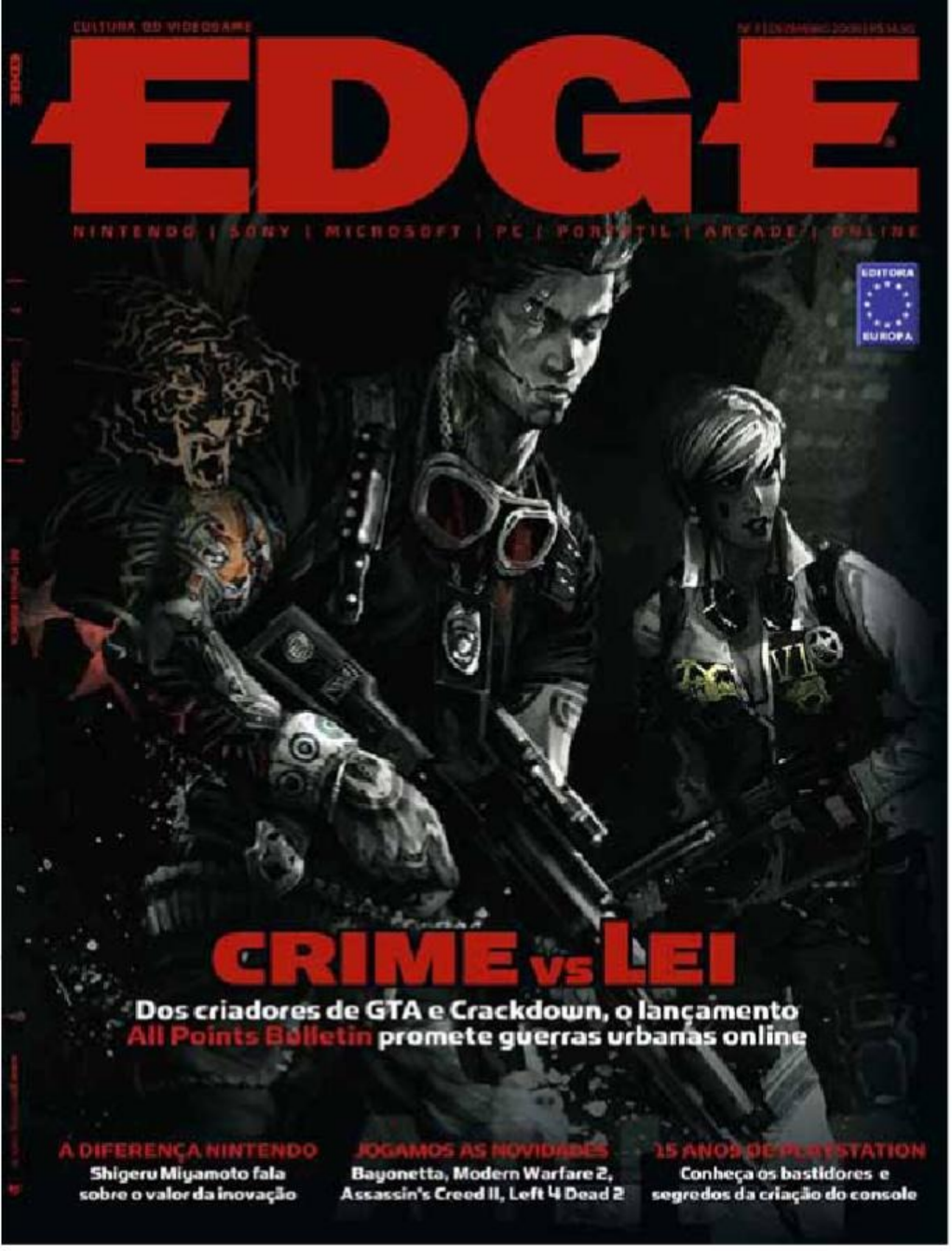
Press Start!: A EGM foi uma das principais publicações brasileiras a mudar a forma como a mídia especializada via os jogos, tratando-os de forma mais adulta. Fora da mídia especializada, no entanto, quase qualquer publicação que aborde os games como publicação complementar como jornais e revistas, mantém o padrão de textos para atingir público infantil. Acha que isso é um reflexo da forma, leviana até, com a qual os games são tratados pelo resto da mídia?

Fabio Santana: *Tais ações partem de uma intenção louvável (preservar crianças e jovens de conteúdos inadequados), mas, sim, com um conhecimento limitadíssimo sobre o assunto. Legisladores, educadores e outros profissionais envolvidos desconhecem o público jogador, a indústria e o mercado de jogos e os mecanismos que regulam o setor - a eficiente Classificação Indicativa, por exemplo. Acho que*

A interação, de fato, é o aspecto distintivo dos jogos na qualidade de mídia. O jogador faz escolhas, mas o faz com a consciência da virtualidade de seus atos. Não é muito diferente de brincadeiras físicas, como "polícia e ladrão". O jogador assume um papel, que não necessariamente reflete gostos e tendências no mundo real. Claro, há pessoas mais suscetíveis a influências externas, mais aí elas estão sujeitas a qualquer conteúdo ao qual estiverem expostas, e cabe aos pais e educadores identificar essas tendências e tratá-las de acordo.

Press Start!: Mudando um pouco o assunto, qual sua opinião particular sobre a não obrigatoriedade do diploma de jornalismo para atuar como profissional da área?

Fabio Santana: *Antes de tudo, para que o leitor meça a validade da minha resposta, preciso deixar claro que não sou formado*



em nada e nunca cursei jornalismo. Comecei um curso de administração, parei nos primeiros meses. Agora, com maior convicção e prazer, estou cursando Letras.

Com isso deixado claro, digo que sou contra a obrigatoriedade, porque diploma não é garantia de profissional bom. Mas também sou consciente da importância da faculdade de jornalismo não apenas para aquisição das técnicas para redigir diferentes tipos de texto, mas também para desenvolver uma atitude responsável diante da profissão e, principalmente, para aprender coisas mais importantes que isso com pessoas muito mais experientes. Mas, problematizando a questão, na área da crítica de jogos, por exemplo, não acho que o curso de jornalismo seja o mais indicado. Para essa prática, acredito ser importante buscar uma aculturação que transcenda o nosso universo de interesses comuns: jogos, quadrinhos, anime, seriados, música, atualidades... Tudo isso é cultura, só que é preciso ir além. A maturação, o acúmulo de conhecimento, a bagagem cultural muda a forma como apreendemos os jogos, e nos dão novos parâmetros de comparação. Nesse sentido, talvez seja mais proveitoso, para acelerar a erudição, cursar algo no campo das artes, ou filosofia, ou psicologia, ou teologia, ou história, ou letras.

Obviamente, tudo isso é muito relativo, já que entram diversas outras variáveis na equação. É importante, por exemplo, optar por uma faculdade confiável, que ofereça múltiplas opções profissionais no futuro, dentro da área escolhida. E também há a questão de que a faculdade não forma pessoas, apenas mostra caminhos. Tudo depende do interesse individual. Um estudante de jornalismo pode muito bem, por iniciativa própria, ampliar sua cultura com leituras extra-curriculares ou buscar matérias optativas nas outras áreas de humanas. Aí sim seria o profissional ideal para fazer um texto agradável e dotado de vasto conteúdo. Mas os caminhos para chegar até aí podem ser muitos.

Press Start!: Por que a saída da EGM?

Fabio Santana: *Foi questão de oportunidade. Passei mais de seis anos na Conrad/Futuro/Tambor, onde tive a oportunidade de, entre outras coisas, editar as revistas Super-Dicas PlayStation e EGM Brasil. Também foi onde conheci muitos dos amigos que mantenho até hoje, e onde aprendi muito como profissional e como pessoa. Porém, surgiu uma oportunidade que, criativamente, era muito interessante para mim, e decidi assumir o desafio. Também pesou o fato de estarem na Editora Europa grandes amigos de profissão.*

Press Start!: Já que aqui a gente começa a ter um mercado de desenvolvimento de games, com títulos 100% brasileiros rodando em consoles como Wii e PSP, seria interessante se a imprensa incentivasse isto, mas sem exaltar os trabalhos daqui só porque são brasileiros. A EDGE vai ter alguma seção para falar de jogos indie ou de games desenvolvidos exclusivamente por brasileiros?

Fabio Santana: *Cogitamos essa possibilidade quando estávamos ainda na fase da concepção da edição brasileira, mas concluímos que seria uma espécie de favorecimento. Decidimos que os jogos desenvolvidos por brasileiros devem ser cobertos naturalmente, quando forem assunto, quando houver um gancho. Já fizemos algumas reportagens nesse sentido, com ênfase na viabilidade da produção de jogos no Brasil como negócio.*

Também mantemos duas seções relacionadas a carreira, Perfil de Empresa e de Profissional, para, respectivamente, dar o panorama do mercado de trabalho no Brasil e mostrar casos de sucesso de pessoas que decidiram trabalhar no desenvolvimento de jogos e hoje atuam em grandes estúdios fora do País.

Hail, leitores e leitoras da PS!

A W-Indie terá uma edição especial feita por mim. Então, menos blá-blá-blá e mais ação!

Por Leon Cleveland

W-indie

O Mundo independente

Easy-Joe

Simplicidade é a palavra-chave aqui. Esse click-around adventure/puzzle desenvolvido pela Rapid Games é, como dito antes, bem simples. Easy-Joe é um coelho que quer conhecer o mundo e você vai ajudá-lo com isso de uma forma bem fácil: Clique no cenário e ative as coisas para que Joe possa continuar sua andança pelo mundo. Não tem como ficar mais difícil, tem? Pois é, e esse é justamente o problema: O jogo é ridiculamente fácil. Não precisa ser um gênio pensante para descobrir o que fazer para progredir no game (a fase mais demorada me tomou não mais que 30 segundos), e o tempo de duração do jogo é pequeno (podendo ser terminado, tranquilamente, em 3~4 minutos). Mas o grande diferencial é a estilização artística do jogo. Há um feel de nightclub no jogo, proporcionado por um jazz bem leve, aliado aos gráficos de cores fluorescentes brilhantes, como se fossem neons num letreiro de boate ou coisa do tipo. Além disso, os desenhos vetorizados são bem feitos e simples e as animações são bem fluidas. Recomendado para aquele relaxamento pós-tensão.

Transformice

Interessante. A premissa é simples: Você joga com um rato e tem que pegar um pedaço de queijo e levar de volta para seu refúgio. Seria simples se não fosse por um detalhe: É um multiplayer online. Bagunça total! Adicione fases insanas, uma física mais insana ainda. Pronto, você tem a massa do que seria o Transformice. Como disse anteriormente, o jogo revolve em pegar o queijo e fugir para o buraco. A cada fase, há um desafio diferente: Queijos em lugares inexplicavelmente altos, em piscinas de bolas de praia, pendurados de baixo de uma bigorna ou até mesmo no topo de uma "montanha" de madeira. Cabe a você, um ratinho em meio aos outros, garantir um pedaço de queijo. Mas, o que é uma tropa se um líder? Nada. E com os ratos não é diferente: Há o Shaman, um rato com poderes de materializar objetos que podem (e creiam, vão) ajudar na solução de cada fase. Em algumas fases, há inclusive dois shamans, que acabam batalhando pelo posto principal. Porém nem tudo são flores, ou pedaços enormes de queijo suíço. A montoeira de ratos atrapalha bastante, e mesmo com um destaque no rato que está sob seu comando, é impossível se achar na confusão. Outro fator negativo é o controle, que ainda é meio falho e te deixa na mão naquele maldito pulo.

No geral, o game é bem divertido e rende diversas boas risadas. Recomendadíssimo.

Loved

Fazia muito tempo que um jogo não me colocava pra pensar na vida. Loved é um jogo bastante fácil de se entender: Você é uma criatura e uma voz misteriosa fala com você, dando ordens. Cabe você escolher se vai obedecer à tal misteriosa voz. E é isso que torna esse game BEM interessante: As suas escolhas. Elas dão forma ao mundo que o protagonista interage. O clima de mistério e tensão no jogo só incrementam a experiência viajante que o jogo propõe: Gráficos simplórios, em preto e branco, sem muitas nuances. Os detalhes são reservados para alguns obstáculos do jogo e para o protagonista. Isso tudo só fica ainda melhor se somado à música tensa e sóbria, bem grave, que serve de pano de fundo para o game. Talvez, a única coisa que realmente seja chata no jogo é que não é muito bem explicado o que é a criatura e quem/o que é a voz. Mas, isso não chega a ser um defeito.

É realmente um jogo que vale a pena a jogar. Não pelo gameplay ou coisa do gênero, mas sim, pela mensagem que o autor quis passar e pelo conceito bem legal.

Seção

Desabafo

Por Leonardo Lopes

Eu tenho por minha opinião que ao se escrever na seção Desabafo temos que ter um real motivo de ira para colocar aqui. Dito isso, posso iniciar tranquilamente (na verdade nem tanto) minha "epopéia" trágica. Minha bronca esse mês não diz respeito a nenhuma empresa, publisher ou o que quer que seja no mundo dos games, mas sim à vida em si.

Sim, terei de me tornar um pseudo-emo para dizer a vocês o que se passa em minha vida, e possivelmente de tantas outras pessoas que venham a ler esse texto. É fato que quando somos crianças a falta de tempo para nos dedicarmos às coisas que gostamos de fazer nunca é um problema. Se quisermos jogar videogame, basta apenas que a lição de casa esteja pronta. Se quisermos jogar bola na rua, basta seguir o velho jargão: "Diga-me com quem andas que eu te deixarei ir" que nossos amados pais sempre levam ao pé da letra. Enfim, apenas é necessário que você cumpra as mínimas exigências que a sociedade te impõe e correr para o abraço para fazer tudo que gosta.

Mas e quando chega aquele momento de nossas vidas que temos de abrir mão de tudo que nos traz paz, tranqüilidade e o mínimo de diversão que o corpo necessita para resistir à dureza do dia-a-dia? Bem, nessas horas a gente vê que a vida é simplesmente trabalho, relacionamento, família, estudos e aquelas coisas que quando somos crianças parecem não ter valor algum perante uma partida de Top Gear ou algumas fases de Super Mario World.

Eu ultimamente tenho passado por um dos momentos mais conturbados de minha vida, (não se esqueçam que eu disse que eu seria meio emo nesse desabafo) como poucos aqui devem saber, ou ninguém na verdade, sou músico; assim como nosso querido Johann que era o responsável por essa coluna. Para os que não sabem como é ser músico, vou fazer um pequeno resumo:

Você trabalha absurdamente, tem ensaios durante a semana, que em sua maioria começam depois das 22 horas e vão ferrenhos durante a madrugada. Toca em locais que às vezes você não freqüentaria se não fosse a trabalho e pra finalizar ainda tem de esperar muitas das vezes todos saírem do bar/boate/boteco/enterro ou o que quer que seja para receber sua mixaria. É claro que não vou ser hipócrita o bastante para dizer que eu não me divirto ou que não gosto do que faço. Na grande maioria das vezes a gente sai bem satisfeito do local, principalmente se rola uma boa receptividade do público. Mas o X da questão é que quase nunca você tem tempo para sair com os amigos, visitar aquela galera que você não vê há tempos ou até mesmo ficar em casa só de pernas pro ar relaxando. Isso acaba te distanciando um pouco da vida, que creio eu, todos tem vontade de ter. Até mesmo porque não estou falando apenas de games aqui, mas sim do quanto a vida retira de nós tudo que gostamos em troca de uma ralação sem limites, regrada a suor e noites mal dormidas, contas intermináveis pra pagar e no fim das contas, saber que você nunca terá condições de ter um PS3 com aquele pirulito que detecta movimentos em conjunto com a webcam cara pra caramba, ou um Xbox 360 daquele modelo que os puritanos juram que nunca vai dar as Três luzes de satã e quiçá sonhar em comprar um Project Natal na época de lançamento.

Enfim, é por essas e outras que às vezes eu concordo com Jim Carrey em "O Todo Poderoso" naquela incrível passagem que ele diz: Deus é um menino mau com uma lupa e nós somos formiguinhas que ele fica queimando e se divertindo. Ou algo do tipo. Mas também nem sei por que eu estou reclamando tanto assim disso, já que no fim das contas nada muda e a gente só vai perdendo cada dia que passa o tempo de fazermos o que gostamos em troca de trabalho e etc. Ainda bem que tem a cervejinha no fim de semana para nos iludir que ta tudo legal...! Ou não...

REWINDER!

Séries clássicas, grandes histórias. Descubra o que o tempo fez com jogos que marcaram nossas vidas

UM RETROSPECTO A UMA SÉRIE DIGNA DE HONRA

Por Juniel Pereira

BRAVOS COMBATENTES

Uma das clássicas e mais famosas séries a trabalhar com a temática, nos games, envolvendo a Segunda Guerra Mundial foi sem dúvida a franquia Medal of Honor. Criada em 31 de Outubro de 1999 para o primeiro console da Sony, o PSX e idealizada pelo ilustre cineasta Steven Spielberg. A franquia foi produzida pelo seu ex-estúdio Dreamworks Interactive (conhecida hoje formalmente como EALA) sendo por muito tempo referência não só por influenciar posteriormente outros games similares, mas também por ser uma das primeiras a criar uma experiência real de conflito em um game do gênero FPS, com um dos confrontos mais violentos registrados na história da humanidade. Assim como tantas outras franquias decagenárias, o game teve os seus altos e baixos e com seus 12 games lançados que chegaram em praticamente todos os sistemas, recriaram todos os principais fatos que cercam a 2° Guerra que vão desde os conflitos no Pacífico em Pearl Harbor às praias da Normandia no Dia D, configurando assim em uma verdadeira enciclopédia digital. Com o aniversário de dez anos da marca Medal of Honor ano passado, a EA games, anunciou no premiere VGA, realizado pela Spike TV, uma revitalização da série situando-a em combates modernos no Afeganistão. Então, antes de analisarmos o futuro da série e para que gamers combatentes de primeira viagem não caiam de pára-quedas em um novo confronto, faremos um passeio nos arquivos da franquia em combates que já se desenrolam há uma década

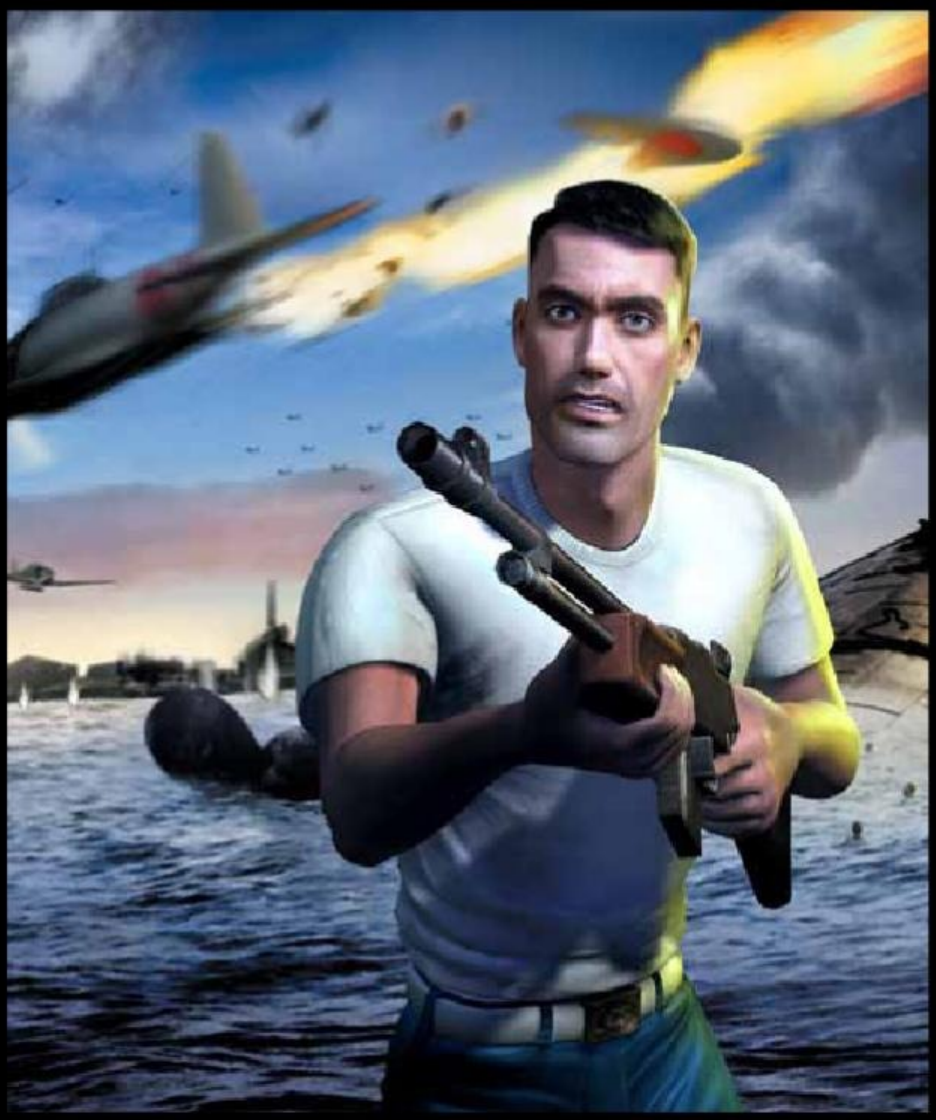
SPIELBERG E DREAMWORKS

O O primeiro game da série foi detentor de um sucesso ímpar, aclamado tanto criticamente como popularmente como um dos FPS (First Person Shooters) mais cinematográficos já criados da época, pois nesse período ainda não tínhamos a abundância de shooters como temos hoje e muito menos a temática envolvendo os conflitos nazistas estavam saturados. Um dos primeiros games a trabalhar com essa temática foi Wolfestein 3D em 1992 para PC, com isso podemos considerar Medal of Honor como o marco para o retorno de uma temática que havia ficado esquecida na década de 90. Esse sucesso não foi para menos uma vez que tínhamos por trás da série o respeitado diretor e roteirista Steven Spielberg que concebeu todos os conceitos originais por trás do game, inovando na narrativa ao utilizar materiais sobre o confronto com vídeos e imagens reais no decorrer do game, e com os cuidados da Dreamworks Interactive foram usadas técnicas dos cinemas no game (a experiência próxima a cinematografia que os gamers puderam experimentar antes disso em um FPS foi sem dúvidas com o game Goldeneye: 007 desenvolvido pela Rare para o N64 em 1997), mas quem foi realmente a Dreamworks Interactive?

A Dreamworks Interactive foi uma subdivisão estabelecida em 1995 do estúdio de filmes denominado Dreamworks SKG e que teve seus esforços voltados para a produção de jogos. Quando anunciado essa foi uma notícia boa para os fãs uma vez que a Dreamworks tinha como um dos proprietários o celébre Steven Spielberg que era composta também por Jeffrey Katzenberg (ex-executivo da Disney) e David Geffen (músico) o que explica o SKG acrescentado ao nome da companhia que utilizava as iniciais de cada proprietário. Antes do cineasta se envolver com games como Spore (2008) lançado para PC e até antes mesmo de Medal of Honor ele já tinha trabalhado em outros games como o adventure The Dig (que possuía uma qualidade controversa) lançado em 1995 para PC. Os primeiros games desenvolvidos pelo estúdio de Spielberg eram games que não estavam entre os melhores do mercado, nomes como The Lost World: Jurassic Park, Small Soldiers, Skull Monkeys lançados para o Playstation antes de Medal of Honor, colocavam em xeque a qualidade da empresa.

Somente em 1999 com Medal of Honor é que a Dreamworks Int. ganhou maior notoriedade, pois depois do sucesso de vendas e críticas do FPS o estúdio foi comprado pela Electronic Arts games em 2000 figurando em uma das primeiras grandes aquisições da companhia, pois antes de adquirir grandes estúdios como a Bioware, Pandemic e Harmonix, o estúdio de Spielberg foi um dos primeiros a ser englobado à empresa.

Depois disso o estúdio passou a funcionar em conjunto com o Westwood Studios, formando como conhecemos hoje o conglomerado EALA (Electronic Arts Los Angeles). A compra da companhia pela EA Games não se justificou somente pela marca forte que Medal of Honor representava na época, mas sim porque com a aquisição feita, a companhia passou a ser detentora de inúmeras licenças, marcas e produtos, basta dar uma olhada na quantidade de "games de filmes" (como os Harry Potter's e 007's) que a EA lança e isso não se restringiu apenas aos games, mas também no cinema.



SINFONIA DE GUERRA

Outro grande nome por trás da série e que merece uma citação à parte é o compositor Michael Giacchino. Premiado recentemente, com o Globo de Ouro, pelo filme de animação da Disney, Up!, por Melhor Trilha Sonora Original . Além de compor as faixas orquestradas para Medal of Honor, compôs também para games como Call of Duty, Mercenaries e outros games desenvolvidos pela Dreamworks Interactive. Além de jogos produziu faixas também para seriados como Lost e Allias e nos cinemas orquestrou músicas para filmes como Star Trek, Os Incríveis, Missão Impossível 3 entre outros trabalhos notórios.

Seu trabalho na franquia Medal of Honor se estende aos 4 primeiros games da série (Medal of Honor 1, Underground, Frontline, Allied Assault) onde ficou responsável por toda a trilha sonora produzindo faixas originais e memoráveis através de seu talento e percepção única para recompor trilhas marcantes e que sustentavam e muito o clima proposto, era impossível imaginar a franquia sem habilidade nata de Giacchino e suas faixas memoráveis. Mas inexplicavelmente em 2003 a trilha sonora da série sai das mãos de Giacchino e dar lugar ao compositor Christopher Lennertz, também já experiente em trabalhos não só com games, mas também em filmes e séries de TV. Embora muitos estivessem em desacordo, Lennertz conseguiu bravamente capturar a atmosfera da franquia e não deixou a desejar em suas composições recebendo até uma premiação assim que assumiu o cargo de compositor da série pelas suas composições em Medal of Honor Rising Sun.

Michael Giacchino só voltou a atuar de forma parcial em Medal of Honor European Assault e Medal of Honor Rising Sun onde ficou a cargo apenas pelo tema principal dos respectivos games, vale lembrar que somente depois com Medal of Honor Airborne que Giacchino novamente demonstrou seu talento ao deixarem as músicas do game novamente aos cuidados do compositor.

A notoriedade sonora não se restringia apenas às faixas que embalavam os cenários. Os efeitos sonoros de balas que ricocheteavam nas paredes ou passavam raspando por você, vidraças quebradas, o barulho de aviões, tanques, explosões de granadas aumentavam ainda mais a imersão e fizeram com que os gamers sentissem de fato o clima dramático dos confrontos de 1944.

OS PRIMEIROS INTRÉPIDOS COMBATENTES

MEDAL OF HONOR

LANÇAMENTO: 31 DE OUTUBRO, 1999
PLATAFORMA(S): PSX

O primeiro game da série apresentava uma jogabilidade prática e eficiente apresentando o estilo "corra-e-atire" entre becos e ruelas que se desenrolavam os confrontos. As missões variavam bastante entre sabotagem, infiltrações, implantação de bombas, encontrar e eliminar seu alvo tudo isso em mais de 20 missões em confrontos com os nazistas que apresentavam uma I.A avançada. Os inimigos faziam emboscadas para lhe encurralar, lançavam de volta granadas contra você, recuavam, além de reagirem conforme as partes atingidas no corpo chegando até a rastejarem! Sem contar que o game conta com uma das trilhas sonoras (ao todo 19 faixas orquestradas) consideradas mais envolventes da série.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

LANÇAMENTO: 27 DE OUTUBRO DE 2000
PLATAFORMA(S): PSX, GBA, PSN, PSP

Depois do tamanho sucesso a inevitável sequência veio no ano seguinte e Medal of Honor: Underground, um prequel do game anterior, lhe encarnava na pele de uma mulher que fazia parte da resistência francesa, o game apresentava o que esperávamos de elementos que uma boa continuação devia ter: mais armamentos reais a sua disposição, o nível da I.A foi mantido, confrontos mais intensos contra tanques, soldados em motocicletas e novamente a grande quantidade de missões (mais de 20) prendiam o gamer. O segundo game embora não tivesse tido o mesmo impacto do primeiro ainda assim manteve a qualidade.

PERÍODO CONTURBADO

A partir da próxima geração de consoles que se seguia (o eixo PS2-Xbox- GameCube) a série deixou de ser uma exclusividade da marca Sony e passou a agraciar agora aos fãs da Big N e da recém-formada Microsoft tornando-se multiplataforma. Depois de aproximadamente 2 anos sem aparecer nos consoles domésticos, Medal of Honor Frontline marcou o retorno da série, acalmando o ânimo dos fãs que já não esperavam a hora pra ver como o game seria nos novos hardwares. Frontline, o primeiro para os novos sistemas, não decepcionou. A partir dos games posteriores passamos a notar que a série estava entrando em um período turbulento e que já não se mostrava mais como nos tempos áureos do PSX, além do mais os fãs já se mostravam mais rigorosos e não queriam apenas mudanças superficiais. Vide a seguir o quadro de games da série nessa geração.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

LANÇAMENTO: 29 DE MAIO, 2002
PLATAFORMAS: PS2, XBOX, GAMECUBE

A estréia no novo hardware foi cheia de acertos e erros e mostrou a falta de um maior cuidado por parte da EA em alguns pontos essenciais. Pontos esses em que a série sempre se saiu bem. Se por um lado o som e a jogabilidade com o cuidado técnico ousado continuavam presentes sustentadas pelos ótimos gráficos, alguns bugs geravam pequenos incômodos: como problemas como quedas de frame, falta de mira mais precisa e IA abaixo do que se esperava. Mesmo assim o game estava longe de ser ruim.

MEDAL OF HONOR RISING SUN

LANÇAMENTO: 11 DE NOVEMBRO, 2003
PLATAFORMAS: PS2, XBOX, GAMECUBE

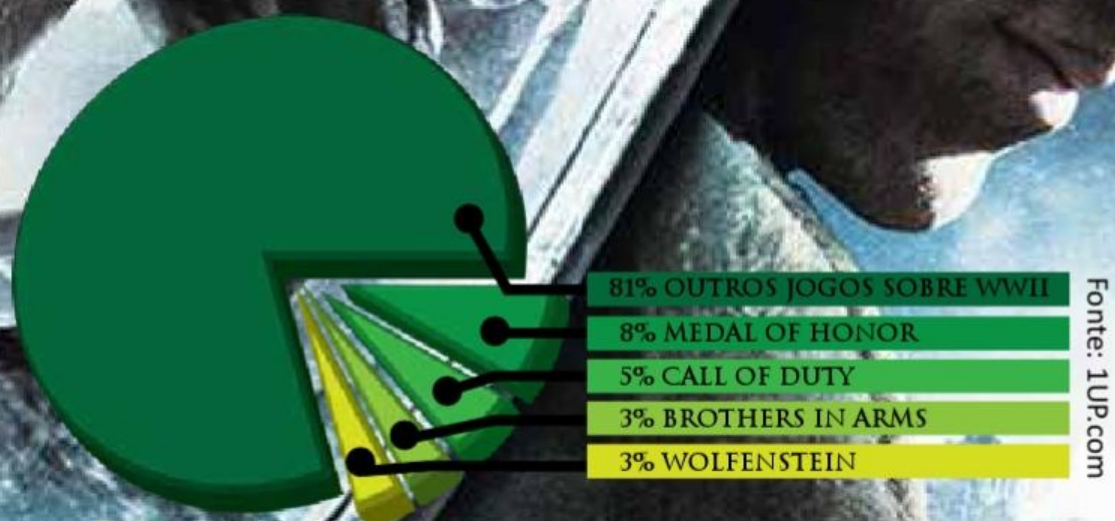
A partir do episódio seguinte a Dreamworks passou a assinar o desenvolvimento dos games como EALA. Em Rising Sun dessa vez você é jogado no meio do Pacífico, nos confrontos em Pearl Harbor, passando por outras localidades asiáticas. Lamentavelmente a intensidade do início da série não se sustenta nas demais missões. O game apresentava um número mínimo de missões se comparada ao ao restante da série: apenas 8 fases e o game deixava presente a sensação de já termos feito isso antes.

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

LANÇAMENTO: 7 DE JUNHO, 2005
PLATAFORMAS: PS2, XBOX, GAMECUBE

Esse episódio foi um dos que mais trouxe novidades para série, embora não chegasse a empolgar tanto. O game apresentava um total de 11 missões a serem destrinchadas em 4 campanhas. Apresentando mapas maiores e abertos, que quebravam a linearidade da série, 3 membros controlados pela IA lhe auxiliavam, infelizmente esses elementos foram mal executados, os mapas embora grandes não incentivavam muito a exploração e seus companheiros não eram tão eficazes assim em seu auxílio.

Como podemos perceber não foi somente por falta de inovação ou pela ascensão da série Call of Duty (produzida pela Infinity Ward e idealizada por dissidentes da franquia Medal of honor, após produzirem MOH: Allied Assault para PC) que por si só contribuíram para que Medal of Honor perdesse seu espaço entre os títulos de guerra preferidos dos gamers. É claro que as saídas de membros repentinas e mudanças de equipes, mexeram nas questões de desenvolvimento e afetaram em parte a série, mesmo assim os games da franquia de guerra da EA trouxeram inúmeras mudanças significativas que seriam bem-vindas, é claro, se bem executadas. Muitos outros games também com temáticas sobre a Segunda Guerra passaram a inundar praticamente todas as plataformas fazendo com que os gamers ficassem ainda mais divididos, nomes como Battlefield, Brother in Arms, commandos além do já citado Call of Duty entre outros nomes menos conhecidos e suas continuações tornaram a temática um verdadeiro clichê, sendo praticamente explorada ao limite. Sem contar outros gêneros como RTS e simuladores que beberam da mesma fonte. Só para ter idéia uma pesquisada realizada pelo site 1UP em Agosto do ano passado identificou uma média de 183 games que usaram o mesmo tema, extraindo uma média como mostra o gráfico:



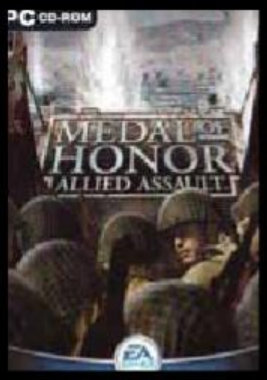
Fonte: 1UP.com

Enquanto nos consoles de mesa a série buscava se encontrar, nos PCs a série trilhava um caminho inverso com games primorosos que remetiam e muito ao espírito dos primeiros jogos, contando com 2 games exclusivos para PC, jogadores da pátria do mouse puderam se sentir privilegiados com estes títulos:

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

LANÇAMENTO: 22 DE JANEIRO, 2002
PLATAFORMA: PC

Desenvolvido pelo estúdio 2015 (o qual seus membros posteriormente fundaram a Infinity Ward). Entre os pontos fortes do game tínhamos: gráficos realistas graças à engine de Quake III, um dos melhores multiplayer, grande variedade de missões e ritmo frenético o que acabou gerando 2 expansões nomeadas de Breakthrough e Spearhead.



MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

LANÇAMENTO: 9 DE NOVEMBRO, 2004
PLATAFORMA: PC

Outro grande título exclusivo, com mais de 20 missões que exigiam coordenação e táticas de grupos para progredir pelos grandes mapas do game em florestas densas pensadas para o gameplay possibilitando o estilo proteger e atacar, sem falar dos inimigos que vão pra cima com tudo. O game trazia também ótimos efeitos que simulam pânico e ferimentos que aumentavam o realismo.

Nos consoles next-gen tivemos games singelos e tímidas aparições, no PS3 e 360 apenas um título (Airborne), no Wii apenas ports (Vanguard e Heroes 2), além de termos tido versões portáteis . Mesmo já estando há muito tempo no mercado a EA continuou a apostar no convencional, enquanto Call of Duty trilhava um caminho oposto, os games da franquia Medal of Honor depois de um longo período trabalhando com a mesma temática e mesmo vendo que estava desgastada ainda assim continuou a apostar na mesma fórmula.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

LANÇAMENTO: 4 DE SETEMBRO, 2007
PLATAFORMA(S): PS3, XBOX 360 E PC

Considerado um dos melhores Medal of Honor, há tempos, o game não decepciona embora seja curto, apenas 6 fases. fazendo parte da 82º divisão de pára-quedistas as missões sempre se iniciam com saltos onde você é livre para escolher em que ponto deseja cair alterando a ordem de se cumprir os objetivos além da novidade de melhoramento de armas e manuseios feitos automaticamente de acordo com o tempo de uso.

MEDAL OF HONOR VANGUARD

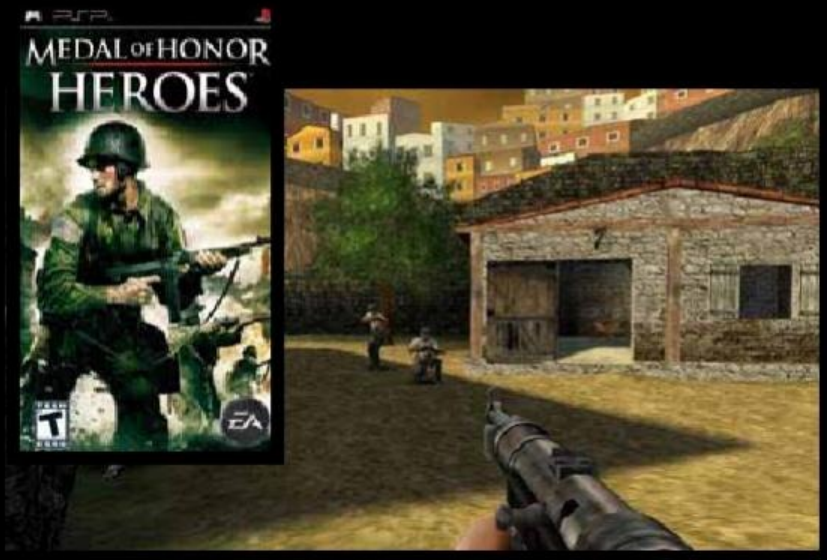
LANÇAMENTO: 26 DE MARÇO, 2007
PLATAFORMA(S): WII E PS2

Um capítulo à parte lançado para PS2, que devido a sua grande base instalada foi agraciado com o título depois de muito tempo, sendo último capítulo da série no console não apresentou muitas novidades e acabou caindo na mesmice. No Wii embora pudesse usufruir da nova experiência dos sensores de movimento acabou decepcionado visto que era apenas um port de PS2.

MEDAL OF HONOR HEROES

LANÇAMENTO: 23 DE OUTUBRO, 2006
PLATAFORMA(S): PSP

A investida da série para o portátil da Sony, embora muitos ficassem com o pé atrás com esquema de controles, foi bem recepcionada embora distante de ser perfeita. Nas 15 missões oferecidas pelo game você revivia a história de protagonistas dos games anteriores de Allied Assault, Pacific Assault, Frontline e European Assault.



MEDAL OF HONOR HEROES 2

LANÇAMENTO: 13 DE NOVEMBRO, 2006
PLATAFORMA(S): PSP, WII

A continuação de Heroes traz dessa vez um game curto, mas que diverte o tempo que dura, com apenas 7 missões o game traz objetivos diretos, como encontrar documentos, destruir localidades dentre outras além de um multiplayer com suporte para 32 jogadores online. O game também aterrissou no Wii para tampar a carência de games da série, mas que não é tão diferente da versão portátil, pelo menos consegui me divertir mais do que Vanguard.

MEDAL OF HONOR INFILTRATOR

LANÇAMENTO: 17 DE NOVEMBRO, 2003
PLATAFORMA(S): GBA

Um dos primeiros títulos originais da série a chegar para GBA (o primeiro foi MOH underground), apresentou um game que aproveitava bem as funcionalidades do portátil, esse episódio era de mais descontração em relação aos episódios nos PC's ou consoles. O game apresentava 15 fases divertidíssimas em que você deve se esconder atrás de objetos e mandar bala em seus inimigos onde o que realmente importa é chegar vivo ao final da fase.

MEDAL OF HONOR REBOOT

Entre a lista das franquias que a Electronic Arts prometeu revitalizar, encontra-se a sua principal série de guerra. Agendada para chegar simultaneamente este ano, para PS3, Xbox 360 e PC o novo Medal of Honor apresenta uma nova roupagem nunca antes realizada nos 10 anos da série. Dessa vez o game, como claramente mostra os primeiros teasers, vai explorar os confrontos modernos no Afeganistão entre os anos de 2001 e 2004 e será baseada em conflitos reais que comumente vemos hoje em dia, e o cenário para tal tema não poderia ter sido melhor escolhido. Pelos primeiros vídeos liberados, e as poucas informações que saem, as expectativas são as mais animadoras possíveis. Armamentos totalmente inéditos e atuais, missões intensas de grandes massacres, assim como outros que precisarão de maior discrição como atirar em lâmpadas e usar night-vision para acabar com seus adversários, múltiplos personagens, possibilidade de desferir facadas enquanto corre entre outras ainda não reveladas prometem ascender a franquia Medal of Honor novamente e reinventar o gênero FPS.

MEDAL OF HONOR™

Duas equipes estão cuidando do game, sendo a EALA responsável pelo single-player enquanto a DICE ficará a cargo da experiência multiplayer, um ponto em que sempre a série precisou melhorar, mas agora com a Dice responsável por séries como Battlefield, que demonstra experiência em projetar multiplayers é motivo de espera certa.

A Electronic Arts vem demonstrando um cuidado meticuloso no novo game, para saber o que os fãs realmente gostaram nos games anteriores, já está fazendo enquetes avaliando a opinião dos games, e para proporcionar uma experiência o mais fiel possível está colhendo informações próximas de militares para tornar o game o mais real possível.

Medal of Honor é uma franquia que mais do que qualquer outra merece ser renovada, e só nos resta esperar pelo próximo episódio da franquia e torcemos para que a nova temática realmente se adapte à série e que traga de volta todo o charme e a qualidade que a franquia sempre teve.

Crônicas de um NOOB

Quando "Hawk's" virou "Renquis"

Por Don Vagner

Logo quando o Playstation 2 foi lançado, lá no longínquo ano de 2000, uma locadora perto de casa colocou um aparelho para jogarmos por hora. Obviamente eu fui um dos primeiros a me tornar cliente assíduo e praticamente gastava em torno de 10 horas semanais no console. Nesta época, eu tinha em casa um PS One e um dos meus jogos prediletos era a série Tony Hawk's Pro Skater. Quando foi anunciado que a série chegaria em 2001 para o Playstation 2, eu comentei a respeito com os donos da locadora. Conversa vai e conversa vem, um dos funcionários da loja tentou nos corrigir dizendo que estávamos pronunciando o nome do jogo erroneamente. Como eu nunca gostei de "flamear" (vocês acreditaram nisso, né?), eu perguntei a ele qual seria a pronuncia correta. Amigos, confesso que poucas vezes eu ri de uma barbaridade como ri naquela noite. "É Tony Renquis Pro Isqueiti". Foi exatamente assim que ele nos corrigiu. Na época eu não tinha esse conhecimento que tenho hoje da língua inglesa, mas como eu andava de skate e tinha um bom conhecimento de causa, sabia que aquilo era uma bizarrice sem tamanho. O pior foi quando eu disse que nunca tinha escutado algo tão estúpido em minha vida. O camarada se revoltou e alegou que tinha sido seu professor de inglês que tinha confirmado que era 'renquis' e que nós não sabíamos mais que o professor. Um dos clientes que estava perto de nós, disse gargalhando, que era melhor ele processar a escola de idiomas, pois no mínimo ele estava sendo roubado. Ele ficou tão sem graça que foi pra trás do balcão e só abriu a boca novamente na hora de ir embora.

Starters!

Jay Santana
DESIGNER/DIAGRAMADOR

Don Vagner
REVISOR/REDATOR

El Tenorio
REDATOR

Felipe Firmino
REVISOR/REDATOR

Jonathan Vincent
REDATOR

Juniel Pereira
REDATOR

Leonardo Lopes
MARKETING/REDATOR

Leon Cleveland
REDATOR

Marcos Ruehle
REDATOR

Murak R. Lemos
REDATOR

Rodrigo Castro
REDATOR

Samuel R. Auras
REDATOR

Thaís Barreiro
EDITORA DO BLOG/REDATORA

Ana Paula Ferreira
REDATORA

Márcio Fraga
REDATOR

Anderson "Andy" Noir
REDATOR

Raphael Franck
EDITOR DE REVIEWS

A Press Start! sempre teve como proposta editorial levar o melhor da cultura gamer a você leitor de forma sincera. Por isso, antes de qualquer coisa, peço desculpas, pois faltamos com o compromisso mensal de entregar a todos em seus desktops esta revista que você acaba de fazer o download.

Sinceridade é algo essencial em nosso trabalho. Então, o que esperar de uma revista onde os seus reviews são em sua maioria de jogos lançados há dois, três meses? Outro pedido de desculpas? Talvez, mas apesar de todos os contratempos os textos que vocês irão ler a seguir são textos feitos de gamers para gamers com a imparcialidade que todo leitor merece, afinal, não é porque um jogo pertence a uma desenvolvedora "X" ou uma produtora "Y" que ele terá mais destaque.

Não interessa o hype que há em torno de um jogo tão pouco o tempo em que ele foi lançado, pois julgamos o que é mais preciso em uma análise é veracidade do produto desde seu design , conteúdo, trilha sonora, gráficos , gameplay e o mais importante: a sinceridade em todos esses quesitos.

Ninguém aqui tem medo de ser sincero, pois ninguém nesse espaço é financiado para jogar. O jogar é somente por puro prazer e diversão.

Conheça nosso sistema de pontuação e sua correlação com as cores:

De 0 a 4,5 – Vermelho
Não vale nem sendo daquele amigo que vende quatro por "déreau".

De 5,0 a 7,0 – Verde
É aquele que você joga, até é bom, mas acaba indo pro fim da pilha.

De 7,5 a 9,5 – Azul
Jogo digno de você dizer para todos que tem e volta e meia joga todo ele de novo.

10 – Dourado
É o jogo que você compra duas cópias: uma para jogar a toda hora, e a outra é aquela edição especial de colecionador, a qual nunca abrirá, só para esfregar na cara dos amigos que ainda não tem.

Plataforma:
PSP
Desenvolvimento:
Square-Enix PDD-5 (Osaka)
Publicação:
Square-Enix/Disney
Gênero:
RPG de Ação
Lançamento:
7/9/2010 (EUA)
Expectativa:

Por Samuel R. Auras

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Kingdom Hearts é uma série que começou com uma idéia completamente insana, mas que conseguiu se consolidar como uma das séries de maior sucesso da atualidade, por estar nas mãos de um time extremamente competente. Depois de cinco (sim, cinco) jogos em sequência mais ou menos cronológica, o diretor multi-funcional Tetsuya Nomura, que é responsável, entre outras coisas, pela história da série, resolveu que era hora de voltar ao passado pra mostrar as origens da Keyblade, dos Heartless, da Organization XIII, e da série em geral. Que melhor maneira de fazer isso senão fazer um jogo protagonizado por Keyblade Masters que viveram na época, não? E eis que surge Birth by Sleep.

Várias informações do jogo foram liberadas no decorrer do longo tempo que se passou desde o seu anúncio oficial, na Tokio Game Show de outubro de 2007. Em dezembro do ano passado o jogo foi finalmente lançado em terras orientais, desbancando com folga a Nintendo da liderança de vendas no fim do ano e mostrando a que veio. Uma data de lançamento pro ocidente ainda precisa ser anunciada, só o que sabemos é que o jogo deve vir mais ou menos na metade desse ano, e até lá só nos resta importar o jogo ou esperar. Assim sendo, para todos os fãs que preferem esperar o lançamento da versão americana, a Press Start! reuniu informações sobre o jogo, pra deixar você ainda mais com aquela vontade de jogar o jogo mais esperado de 2010 para o PSP.

It all begins with... Birth by Sleep.

Há algum tempo, Tetsuya Nomura disse que, antes de lançar o tão esperado Kingdom Hearts III, a real continuação da história da série, queria preencher alguns espaços na história. Um dos espaços mencionados é o passado de Xehanort, e é com esse objetivo que Birth by Sleep chega à vida. Vou evitar maiores spoilers aqui, e certamente não vou dizer nenhum spoiler do próprio Birth by Sleep, mas sinceramente recomendo que você pule essa seção do Preview e vá ler mais abaixo sobre o gameplay se ainda não tiver jogado os outros Kingdom Hearts.

Birth by Sleep não é jogado da forma normal de um RPG. Ele tem três cenários, cada um com seu protagonista e sua história. Cada um dos cenários leva cerca de quinze horas pra ser terminado, então o jogo efetivamente tem cerca de quarenta e cinco horas de gameplay, isso pra terminar a história. Isso é dizer muito pra um RPG de ação – os jogos anteriores da série podem ser terminados tranquilamente abaixo de trinta horas de jogo, mesmo nos modos difíceis.

Terra

Um dos três personagens jogáveis. Terra é um daqueles três Keyblade Masters de armadura que aparecem no final secreto do Kingdom Hearts II e Final Mix+. Seu estilo de batalha é o mais "pesado" entre os três, ele possui golpes mais lentos e que causam danos absurdos. Na história, é um dos aprendizes de Master Eraqus, e tem que lutar para controlar as trevas em seu coração.

Aqua

Outra personagem jogável, esta, uma garota. Ela é outra das Keyblade Masters de armadura do final secreto do II. Aqua luta usando principalmente golpes mágicos e movimentos mais voltados pro ataque à distância e em área. Ela é bem séria, e aparentemente a mais "madura" dos três.

Ventus

O outro Keyblade Master, que tem o rosto idêntico ao Roxas. Sua personalidade, porém, é mais parecida com a do Sora: despreocupado e meio preguiçoso. Ele, porém, consegue demostrar seriedade quando necessário. Seu principal aliado nas batalhas é a velocidade – seus golpes são leves e rápidos.

Master Xehanort

O velho careca do final secreto do II. Esse tem a clássica cara de vilão insano, maníaco e calculista que vemos em outros vilões famosos, como no Imperador Palpatine de Star Wars por exemplo. No começo de Birth by Sleep, porém, ele não parece exatamente ser um vilão, pois interage normalmente com os outros personagens. Teremos que jogar pra saber como a história se desdobra, desse que é o vilão central de toda a série.

Master Eraqus

O mestre de Terra, Aqua e Ventus. Não foram liberados muitos detalhes sobre ele antes do lançamento do jogo no Japão, então vou preferir não falar muita coisa. Fica uma curiosidade, porém: já notou que Eraqus é anagrama de Square? Kingdom Hearts e seus anagramas...

Vanitas

O aprendiz de Master Xehanort – aquele, da armadura negra, que aparece ao lado dele no final secreto do II. Absolutamente nada foi revelado sobre Vanitas antes do lançamento, e novamente vou preferir ficar assim nesse Preview, mas das informações que já vi, adianto: esse personagem é um dos centros da história de Birth by Sleep, e as revelações relacionadas a ele vão deixar qualquer fã de boca aberta.

Unversed

São os novos inimigos da série. Birth by Sleep se passa antes do incidente que criou os Heartless e os Nobodies, então estes obviamente não poderiam aparecer como inimigos em Birth by Sleep. Para ocupar o lugar deles estão os Unversed. Eles são, em sua essência, "o oposto da vida", e são conhecidos por nascerem de emoções negativas. Alguma conexão entre eles e os Heartless e Nobodies existe, mas ainda não se sabe ao certo.

Lea, Isa, Ienzo, Even, Dilan, Braig e Aeleus

Os membros da Organization XIII, antes de virarem Nobodies. Isa e Lea são bem jovens nessa época, mas não tão jovens quanto Ienzo – que é um pupilo de Even em seu laboratório. Dilan e Aeleus são guardas, e Braig... Bem, Braig já é um personagem um pouco mais complexo.

Um sistema de jogo diferente. Mais uma vez.

Quando se trata de sistemas de jogo, a Square-Enix tem se mostrado bem inovadora nos últimos anos. Como uma grande desenvolvedora de RPGs, ela tem uma ótima oportunidade para ousar e introduzir novas propostas de gameplay. A série Kingdom Hearts vem tendendo muito pra esse lado, principalmente nos jogos "com subtítulo". Kingdom Hearts I e II tem um sistema de RPG de ação diferente, mas a base desse sistema é bem parecida com a maioria dos RPGs de console orientais. Chain of Memories, 358/2 Days, Coded, e agora Birth by Sleep, porém, sempre mostraram sistemas diferentes, principalmente na batalha. Chain of Memories foi o mais contestado – vários fãs não gostaram.

A esses fãs, uma notícia que pode parecer meio ruim. Segundo palavras do próprio Tetsuya Nomura, o sistema de batalha de Birth by Sleep é um meio-termo entre Kingdom Hearts II e Chain of Memories. Ainda assim, é um sistema muito mais intuitivo, rápido, e menos chato no geral do que o sistema de cartas do Chain of Memories. Calma, eu explico.

O principal ponto do sistema de batalha de Birth by Sleep são os Deck Commands, sobre os quais falo mais abaixo. Além deles, temos mais dois pontos importantes: Shoot Lock e Dimensional Link (ou D-Link). Shoot Lock é uma espécie de "Limit", em que você, em visão de primeira pessoa, tem um tempo determinado para acertar os inimigos com alguns tiros, e "marcá-los" para receberem seu ataque. Quando o tempo se esgota, os inimigos que você acertou são atingidos por um poderoso ataque especial – cada personagem possui três Shoot Locks distintos. Já o D-Link é uma espécie de meio termo entre os comandos Party e Summon dos jogos anteriores. Em Birth by Sleep você nunca tem efetivamente uma Party com você, mas no lugar disso, pode chamar personagens de outros mundos pra ajudar por um determinado tempo.

Destrinchando os Deck Commands.

Deck Commands é o nome dado pro sistema que permite que você adapte seu menu de comandos e personalize-o do jeito que achar melhor. Até agora, você tinha Attack, Magic, Items, Drive, Party etc. Agora, a única coisa fixa do seu menu é o Attack, chamado aqui de "Base Command". De resto, você escolhe um dos comandos equipados em tempo real e usa-os apertando triângulo. Estes comandos incluem magias, ataques especiais com a Keyblade, itens, entre outros. O sistema lembra bastante Chain of Memories, principalmente pelo fato de você ter que organizar seu "Deck" antes das batalhas, mas ao contrário do jogo de GameBoy, não são cartas que você "gasta". Os comandos de Birth by Sleep não são "gastos", mas precisam de um certo tempo de recarga entre um uso e outro.

Quando você causa dano a um inimigo, seja através do Base Command ou dos Deck Commands, uma barrinha que fica sobre o menu vai enchendo, e quando ela chega ao máximo, você ganha a opção de executar uma das seguintes ações: Finisher Move ou Style Change. Finisher Moves, como o nome já diz, são ataques poderosos. Você, porém, vai provavelmente querer usar mais a outra opção: Style Change.

A comparação mais pertinente aqui é com o sistema de Drive do KHII. Quando o Style Change é ativado, o menu se transforma por um tempo limitado, revelando poderosos comandos. Os estilos são bem variados, e ajudam a manter as batalhas variadas. Os Style Changes disponíveis dependem tanto do personagem como da situação da batalha. Alguns estilos estão disponíveis para os três personagens, como o Fire Blazer, baseado em ataques de fogo, enquanto outros são exclusivos, como o poderoso Dark Impulse de Terra. Além disso, a escolha dos comandos usados antes de usar o Style Change são essenciais para prever que estilo vai aparecer.

O sistema de Deck Commands não para por aí. Você ainda pode evoluir esses Deck Commands em uma espécie de jogo de tabuleiro chamada Command Board. Cada mundo do jogo tem sua Command Board que dá acesso a diferentes comandos, e ela é liberada depois que você termina a história daquele mundo. O Command Board era uma idéia inicial de Nomura: logo no começo ele chegou ao time de desenvolvimento de Birth by Sleep e disse algo como "Eu quero que os comandos sejam evoluídos usando algum tipo de jogo de dados." A partir daí, a equipe teve que se desdobrar, e tudo acabou dando certo.

Por fim, ainda existe o Command Synthesis e Command Charge. Durante o jogo, você pode coletar materiais que podem ser usados tanto pra sintetizar novos comandos – passivos em sua maioria – ou evoluir comandos que você já possui. Isso expande ainda mais o sistema de Deck Command, e deixa você com muitas opções na hora de montar seu Deck. O jogo possui muitos comandos – muitos mesmo, mais de 1000 – então você poderá customizar seu personagem para atender ao seu próprio estilo de jogo.

Explorando o universo clássico da Disney.

Eu sempre me perguntei por que Kingdom Hearts não tinha mundos dos maiores clássicos da Disney, como Branca de Neve ou Cinderella. Bem, a resposta está aí: eles estavam sendo guardados para Birth by Sleep.

Os mundos disponíveis em Birth by Sleep são: Castle of Dreams, de Cinderella, Dwarf Woodlands, de A Branca de Neve, Enchanted Dominion, de A Bela Adormecida, Olympus Coliseum, de Hercules – este já bastante conhecido dos fãs da série –, Deep Space (Lilo & Stitch), 100 Acre Wood (Pooh), e Neverland. Cada um dos mundos da Disney está muito bem representado grafica e musicalmente, como já é de costume na série.

Além destes mundos das histórias da Disney, ainda existem vários mundos originais em Birth by Sleep: Disney Town, que faz o papel que Disney Castle fez em Kingdom Hearts II, Radiant Garden, a antiga Hollow Bastion, que em Birth by Sleep é lar para os membros da Organização, assim como para Ansem The Wise, Land of Departure, que é lar para os três protagonistas, seu mestre, e também para Master Xehanort e Vanitas. Ainda temos Mysterious Tower, outra velha conhecida para fãs da série, e Keyblade Graveyard, um mundo sobre o qual não vou entrar em detalhes porque é praticamente impossível falar dele sem dar spoilers.

Nomura: a mente por trás de tudo.

Tetsuya Nomura nasceu na ilha de Shikoku, no Japão, e quando criança já tinha a arte na sua vida: ia a uma escola onde ele fazia artes para propagandas. Sua carreira nos games começou no início da década de 90, quando foi trabalhar na então Squaresoft, como debugger de Final Fantasy IV. Vendo o potencial de Nomura, ele foi designado para designer de monstros em Final Fantasy V, e para design de personagens secundários em Final Fantasy VI. Trabalhou ainda em outros jogos como Chrono Trigger, e Front Mission.

Em 1995, Nomura foi colocado no projeto que resultaria em Final Fantasy VII, dessa vez como o principal designer de personagens. A partir de então, sua carreira decolou, trabalhando em vários jogos como Parasite Eve e Ergheiz, além de Final Fantasy VIII e X, antes de começar o trabalho em sua própria franquia, Kingdom Hearts, na qual é diretor, designer de personagens, e ainda cuida da história da série, entre outras funções.

Desde que começou a trabalhar em Kingdom Hearts, Nomura tem se centrado nesta série, mas também vem trabalhando em outros títulos de peso da Square-Enix, como Dissidia Final Fantasy, The World Ends With You e Final Fantasy Versus XIII.

O último mundo é a Mirage Arena. Esse mundo não possui história, mas ainda assim é um dos mundos mais interessantes de Birth by Sleep, pelo simples fato de ele ser lar de um belíssimo sistema de missões multiplayer. Nesse mundo, você escolhe um dos três protagonistas do jogo, carrega seu save dele, coloca sua armadura – da qual você pode customizar livremente a cor, por sinal – e faz missões com mais dois amigos via conexão wi-fi.

A Mirage Arena também pode ser jogada em modo single player, mas funciona mais ou menos da mesma forma do Mission Mode do Kingdom Hearts 358/2 Days pra DS: os inimigos e a dificuldade foram feitos pra modo multiplayer, então jogar em single player vai ser consideravelmente mais difícil. Olhando pelo lado bom, é um desafio pros jogadores mais hardcore.

E as diferenças da versão ocidental?

A Square-Enix tem um costume: seus jogos ganham várias edições e muito conteúdo adicional de acordo com que são lançados em outras regiões – ou até relançados em versões especiais. Com Kingdom Hearts nunca foi diferente, e o mesmo acontece com Birth by Sleep. Várias mudanças foram feitas no balanceamento do jogo, como aumento da dificuldade dos chefes – essa que foi uma grande reclamação dos que já jogaram a versão japonesa, o jogo é bastante fácil independente da dificuldade escolhida – golpes e habilidades sendo modificadas.

Uma das coisas mais interessantes, porém, foi mostrada no trailer da E3 deste ano. Um novo chefe secreto foi mostrado, que não estava presente na versão japonesa. E não é um chefe secreto qualquer: ele parece ser importante pra história, e não ser apenas uma luta aleatória e difícil colocada no jogo só pra ocupar espaço mesmo. Vou evitar spoilers, então procure o trailer pela internet e assista por você mesmo se quiser.

Jogo do Ano no PSP?

Aí depende. Para fãs da série, absolutamente sim. O PSP recebe ótimos títulos esse ano, mas Kingdom Hearts: Birth by Sleep está certamente acima da média. Seus gráficos levam o portátil da Sony ao limite, chegando ao nível de jogos já lindos como Dissidia: Final Fantasy e God of War: Chains of Olympus. Claro, o estilo de gráficos é diferente: as animações de Birth by Sleep são fluidas e coloridas, e as cenas em CG são, como de costume em um jogo da Square-Enix, de fazer o queixo cair. A trilha sonora ainda há de ser analisada mais a fundo, mas minhas primeiras impressões são ótimas – a nova versão de Dearly Beloved é linda, e a música de batalha contra o último chefe também não deixa nada a desejar.

Outra coisa que eleva muito o nível do jogo é a qualidade do time de dublagem. Essa é uma área largamente criticada por fãs de jogos japoneses, e em várias vezes eles estão certos: muitas das redublagens americanas são muito mal feitas. Kingdom Hearts, porém, não poupa esforços para trazer ótimos dubladores, e em Birth by Sleep, além dos participantes já conhecidos da série, temos nomes de peso como Mark Hamill (talvez você o conheça como por Luke Skywalker) e Leonard Nimoy (chamado por aí de Spock).

Segundo a equipe de desenvolvimento do jogo, a Square-Enix PDD5 de Osaka, o sistema de jogo de Birth by Sleep foi feito para que o "button-mash" tão comum em RPGs de ação, se tornasse menos óbvio e mais intuitivo e variado. Com várias opções de customização e ação desenfreada nas batalhas, Birth by Sleep certamente me deixou com muita espectativa. Parece que, daqui a bem pouco tempo, finalmente vou deixar meu DS de lado e tirar a poeira do meu PSP.

Birth by Sleep poderia ter sido do PS2...

Em uma entrevista recente, foi revelado que Birth by Sleep estava originalmente planejado para ser lançado para o Playstation 2. Porém, depois de poucos meses de seu desenvolvimento para essa plataforma, a equipe que estava encarregada desse projeto foi colocada à frente de RE: Chain of Memories, para o PS2. O tempo de desenvolvimento e lançamento do remake atrasou Birth by Sleep, e então foi decidido que este não seria mais lançado para o Playstation 2, e sim para o PSP.

Embora eu – e provavelmente a maioria dos fãs da série – preferisse que o jogo fosse lançado para o Playstation 2, existe uma parte boa em tudo isso: o time de desenvolvimento certamente provou que é capaz de fazer um ótimo jogo, pois RE: CoM não deixa nada a desejar, mesmo sendo feito com base no episódio mais criticado da série.

Seção Spoiler: relembrando a história da saga até aqui.

Aviso: Não tente entender a história de Kingdom Hearts somente por este texto. Ele foi escrito para relembrar os fãs, e não para explicar completamente a história. Se nunca jogou a série, não leia isso e jogue.

Sora, Riku e Kairi viviam em Destiny Islands, um paraíso tropical, até o dia em que "seu mundo foi conectado às Trevas". Então, Kairi desapareceu, e Sora e Riku saíram atrás dela por seus próprios meios: Riku usando o poder das Trevas, e Sora o poder da Keyblade. Sora foi então encontrado por Donald e Goofy, que por ordens do Rei Mickey, deveriam guiá-lo até ele.

Enquanto Sora, Donald e Goofy viajavam pelos mundos em busca de Mickey, Riku e Kairi, Riku era seduzido por Maleficent a se deixar tomar pelo poder das Trevas. Maleficent, com a ajuda de Jafar, Ursula, entre outros vilões, procurava os Keyholes de cada mundo, e as sete princesas, para abrir a porta de Hollow Bastion que guiaria para "total sabedoria". Sora, Donald e Goofy detem Maleficent, só para descobrir que agora um novo inimigo havia aparecido: Ansem, que havia tomado o corpo de Riku. Sora se transforma também em um Heartless por alguns momentos, e isso tem conseqüências em outros lugares. Então, indo até o último dos mundos, Sora derrota Ansem abrindo a Kingdom Hearts, o coração de todos os mundos, e em seguida trancando-a permanentemente com a ajuda de Mickey, e recuperando a ordem do universo.

Depois disso, Sora, Donald e Goofy acabam indo parar num mundo entre o domínio da Luz e das Trevas, chamado Castle Oblivion. Atraídos pela oportunidade de encontrar Riku, Kairi e o Rei Mickey, os três entram no castelo, que era na verdade uma armadilha feita pela Organization XIII para alterar as memórias de Sora e assim conseguir o poder da Keyblade. Sora resiste à essa alteração com a ajuda de Naminé e de uma réplica de Riku, e derrota os membros da Organization XIII que estavam no castelo, em seguida caindo em um sono profundo para recuperar suas memórias. Paralelamente, Riku também está em Castle Oblivion, mas por seus próprios motivos: derrotar o Ansem que existe dentro dele e tenta o controlar através das Trevas.

Enquanto Sora dorme, a Organization XIII continua seus planos com Roxas, o Nobody de Sora nascido quando ele virou Heartless, e Xion, uma réplica que possui os mesmos poderes dele. Os planos de Xemnas, líder da Organization XIII, são de manter parte das memórias de Sora dentro de Xion, para que ele jamais acorde e a Organization mantenha o poder da Keyblade com ela através de Roxas ou da própria Xion. O plano falha, pois Roxas descobre o que está acontecendo e é obrigado a destruir Xion, com quem já tinha feito amizade nesse tempo. Com isso, Sora é possibilitado de acordar.

Sora retorna de seu sono, e tem como novo objetivo procurar a verdade sobre a Organization XIII, cujo novo plano é usar a Keyblade de Sora para realizar seu objetivo final: a aquisição de uma Kingdom Hearts artificial para que eles voltem a ser completos. Sora, Donald e Goofy, porém, fazem de tudo e conseguem deter a Organization com a ajuda de DiZ, o verdadeiro Ansem – o Ansem derrotado anteriormente na verdade era o Heartless de Xehanort, um aprendiz do Ansem que tomou seu nome – e também do próprio Riku. Xemnas, que é o nobody de Xehanort e oposto do "Ansem" falso, é derrotado, e Sora e companhia voltam para Destiny Islands, reunidos finalmente com Kairi. Lá, recebem uma carta do Rei Mickey, e então uma nova aventura finalmente pode começar.

Mas não antes de alguns mistérios serem exclarecidos. Quem era Xehanort afinal? Como a Organization XIII verdadeiramente surgiu? Qual o passado das Keyblades? Nesses pontos está o foco de Birth by Sleep.

Plataforma:
PS3
Desenvolvimento:
Naughty Dog
Publicação:
Sony Computer
Gênero:
Ação/Aventura
Lançamento:
17/10/2009
Nota:

Em 2007 Uncharted foi lançado tendo ótimos gráficos e enredo de respeito. Rapidamente o jogo ganhou a atenção do público e altas notas nos reviews. Uma grata surpresa para uma franquia recém lançada. Considerado por muitos como o mais belo jogo de PS3, a 1° versão logo virou Platinum. O estúdio americano Naughty Dog, responsável pelo jogo, logo iniciou a continuação prometendo evolução significativa. Tarefa difícil para um jogo do calibre de Uncharted

Por Marcos Ruehle

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

A história:

Em 1292, Marco Polo, um bem sucedido comerciante veneziano, retorna da China para a europa com apenas uma das 14 caravelas. O paradeiro das outras 13 é um mistério. Marco Polo aportou primeiramente na Turquia (Istambul), e desde então nunca mais se ouviu falar das caravelas perdidas cheias de tesouros do mercador. No passar da trama revela-se que Marco Polo estava atrás de um segredo Budista, a pedra Cintamani-Stein, que segundo a mitologia pode dar vida eterna. Cloe e o companheiro de Drake, Flynn, o convidam a mando de um general russo para uma missão: roubar uma lâmpada de óleo no museu de Istambul, que supostamente revelaria o paradeiro das caravelas sumidas. E assim tem-se inicio essa grande aventura que contagia durante os seus 26 capítulos.

Gameplay

Uncharted 2 não modificou a formula do jogo anterior, Indiana Jones contemporâneo, mas isso não é uma noticia ruim, pois em quase todos os quesitos houve uma melhora imensa. Ao coletar itens distribuídos pelas fases, Drake ganha uma soma por cada objeto coletado, que servem para comprar extras como filmes, armas, roupas, dentre outros. A parte que mais evoluiu, como era de se prever, foi em relação aos gráficos. O jogo tem 2 pontos bem distintos nos quais o jogo se baseia até o fim, que são:

Shooter

A velha e manjada formula está presente e traz consigo todos os cliches do estilo, se esconder atrás de pedras/caixotes, e poder assim atirar só com a mira e etc. Drake carrega 2 armas por vez, uma pistola e um fuzil e também pode "derrotar" os inimigos com socos. A novidade é o modo Metal Gear... Basta chegar sorrateiro e aplicar um golpe mortal nos soldados não alertando os demais, isso é vantajoso, assim o jogador pode se livrar de maior número de oponentes tranqüilamente e poupar munição. Não chega a ter profundidade de um Shooter convencional, mas funciona bem e é bastante divertido. Os cenários diversificados se encarregam de imergir o jogador numa atmosfera que varia muito, não dando brecha para a monotonia. Os pontos fracos ficam por conta da repetição dos inimigos, inteligência artificial fraca e modo "Metal Gear" rudimentar.

Escalada

O mesmo principio do jogo anterior somando profundidade de canário e interação. A pedido dos fãs foi mais focalizada e esta mais diversificada, há partes onde se tem que procurar a saída da fase, nada muito difícil, mas faz seu papel com excelência.

Manobrar veículos marcou ausência total, uma pena. Os puzzles são poucos e bem fáceis, o que acaba perdendo um pouco da graça, de outra forma não é necessário apelar aos detonados. Cinco níveis de dificuldades, até mesmo os iniciantes não terão maiores problemas.

Gráficos

Com nitidez incrível em todos os detalhes e texturas que impressionam a cada angulo e quadro, os gráficos são os melhores que o console tem a apresentar (até o momento). Quem tiver uma TV com HDMI rodando Uncharted 2, ira passar frio nos cenários com neves, tamanha a perfeição destes . Não importa para onde se olhe, o cenário é exuberante e muito detalhado. Os personagens têm mímicas faciais muito precisas, e a sincronização de vozes funciona como se fosse um filme da PIXAR. Citando "filmes", isso o jogo tem e de sobra (1 Hora e 30 min. de CUT Scenes). Eles são distribuídos entre os 26 capítulos do jogo, e dão o rumo da história. A história, contada de maneira bem interessante e original, não começa do ponto inicial da trama, e sim na metade dela, depois é que volta para o começo, hã? Lembra do filme Pulp Fiction? Então nesse estilo gostoso de misturar o passado com o presente.

Sem dúvida é o jogo que levou o troféu de melhor gráfico no fim do ano de 2009.

Sonoridade

O som não fica por trás, com opções de vários formatos. Os Players com um HI-Fi em casa e uma entrada óptica digital irão presenciar do que o som atmosférico e de ótimo gosto é capaz. A "cama" sonora de 55 minutos e 20 faixas combinam de maneira espantosa com os cenários e ações. Alternando entre trilha sonora sinfônica e sons ambientais ou somando-se um ao outro.

Considerações finais

Uncharted 2 - Among Thieves é o mais forte candidato a jogo do ano no PS3. Luzes, efeitos, sombras e enredo estão nos patamares de jogos que se contam nas pontas dos dedos (de uma única mão). Os gráficos são mais belos que filmes HD da National Geographics. Uma pergunta que ficou: é um jogo ou um filme interativo? Bom não importa, o importante é que estamos com um Shooter/Adventure fenomenal.

Plataformas:
PS3/Xbox360/PC
Desenvolvimento:
Virgil Games
Publicação:
THQ
Gênero:
Ação
Lançamento:
8/1/2010
Nota:

Céu e inferno, Anjos e demônios, Devil May Cry e Spawn: receita infalível para um ótimo Hack n´Slash? Confira essa interessante mistura!

Por Marcos Ruehle

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

Apocalipse precoce

Após a quebra do sétimo selo, os cavaleiros apocalípticos vem a terra trazer a destruição. O cavaleiro apocaliptico "Guerra" (o nosso protagonista) é enganado por manobras demoníacas e vem a terra anunciar o fim dos tempos e eliminar a humanidade. Como o sétimo selo não fora quebrado, "Guerra" levou todas as culpas de ter anunciado o apocalipse antes do tempo. Foi sentenciado a ficar 100 anos preso e a perder seus poderes. Por sorte "Guerra" ganha a chance depois de ter cumprido sua sentença de 100 anos, de voltar a Terra e vingar-se dos culpados. Ao voltar a Terra, dominada por demônios, "Guerra" fragilizado pela perda dos poderes acaba esbarrando em Samael, um demônio que tem um objetivo em comum, derrotar o "Destruidor", atual criatura que toma "conta" da Terra.

De enxadinha à foice

Darksiders é um hack n' slash com muitas plataformas, o que trás uma grande diversificação ao cenário. Tudo funciona muito bem, tanto as plataformas no cenário como a execução da história. Suas habilidades serão readquiridas após matar os chefões e entregar os respectivos corações a Samael, o demônio que o ajuda a restabelecer sua honra, dando dicas e poderes em troca dos corações dos dos outros demônios e criaturas derrotados pelo cavaleiro. A cada coração ganho Samael os come e torna-se mais forte (explicado o porquê do altruísmo). Embora a mitologia se baseie fortemente na Bíblia, Joe Madureira (Diretor Criativo) diz que usou basicamente conceitos bem conhecidos, como céu e inferno, anjos e demônios (bem e o mau). O próprio jogo tem uma versão diferente para o apocalipse, que é contado em doses pequenas ao passar das fases com filmes pequenos mas de extrema qualidade e profundidade, tendo assim mudança de ângulos e etc., muito parecidos com filmes de ação.

Vida infernal

Os cenários seguem muito bem um padrão de estilo (Darkness a la Spawn) bem definido e diversificado. Um mapa suficientemente grande, que vai abrindo à medida que se passa pelos lugares e coleciona os corações do chefes. O mundo dentro de DWOW é suficientemente grande para entreter por no mínimo umas 13-16 horas sem dar nenhum sinal de cansaço e/ou monotonia ao jogador (claro que se fazendo as devidas pausas), e olha que "Guerra" além de dash´s ganha um companheiro no decorrer do jogo,

um cavalo, com patas de fogo que some e (des)aparece praticamente quando você quiser, isso ajuda a voltar nas fases rapidamente e procurar aquela passagem (secreta?) que você não conseguia passar por lhe faltar algum poder. Alias um demônio fecha um pacto com você e permite que o que o cavaleiro volte a qualquer fase por um túnel dimensional, assim fica até agradável passear sem ter que voltar todo o santo caminho para agariar um item, ou até mesmo para procurar baús secretos.

Santa habilidade

Habilidades secundárias (golpes novos em suma) são compradas com um demônio trambiqueiro, que aceita almas em troca de certos itens e habilidades. São 3 tipos de almas: branca ("dinheiro"), amarela (enche a barra de especial) e verdes (energia); para adquiri-las é necessário matar inimigos ou achar baús secretos, espalhados por todos os ângulos mortos do cenário. Há baús que contém itens muito interessantes, como por ex. amuletos, que servem por ex. para reforçar o poder de ataque. Já as habilidades principais, necessárias para avançar fases, sao um regalo de Samael ao cavaleiro. O sistema de luta ainda sofre do problema de Judas, sim o oponente que ataca pelas costas cortando todo o barato, não há contragolpes específicos para isso, ficando ai uma dica de melhoramento.

Terra e inferno, qual a diferença?

O tema de cada capítulo muda, mas a "arquitetura" continua no seu padrão gótico-infernal. Um dos pequenos problemas nesse quesito são os quadros de animações (fps), quem não instalar o jogo vai sofrer de uma leve quebra de quadros e até mesmo slowdown bem crítico (em Ashlands, luta contra The Stygian), mas tirando o ultimo exemplo citado não influi muito na diversão, esse "efeito" de quebra de quadros também se nota em Resident Evil 5. As texturas, efeitos de luz e sombras são excelentes, embora o enfoque do jogo não seja nos gráficos (que não estão no patamar para competir com os medalhões: Gears of War 2 e Killzone 2) e sim a mistura de batalhas com exploração de cenários, lembra o traço inconfundível de Spawn, mas no fim das contas cumpre seu papel com certa maestria.

Veredito final

Darksiders: Wrath of War é uma mistura muito bem executada de plataformas com hack n' slash. A história é um show a parte, mas músicas, ambientação e todo o restante do pacote não somente está super calibrado, como o jogo já nasce clássico (sem exagero!). O pior defeito do estilo (repetição de: inimigos e batalhas comuns) não chega a incomodar, portanto merece a nota 8,5

Darksiders - Comics

A idéia de fazer um comic veio através do processo de desenvolvimento do jogo, e será colocada em prática através do autor de comics Joe Kelly (Marvel, X-Men), e já foi confirmada, em breve "Guerra" e legiões infernais estarão nas bancas.

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Capcom
Publicação: Eighting
Gênero: Luta
Lançamento: 26/01/2010
Nota: 8.5

Durante muito tempo os consoles de mesa da Nintendo não recebiam um jogo de luta de qualidade da Capcom. Esse jejum finalmente chegou ao fim.

Por Márcio Fraga

TATSUNOKO VS CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

Tatsunoko VS. Capcom foi lançado em 2008 no Japão para arcade e Wii, e no início deste ano tivemos o prazer de receber o game em terras ocidentais. Embora beba da fonte clássica da jogabilidade dos jogos de luta da Capcom, com movimentação 2D e defesa pressionando-se o direcional para trás do lutador, não se tem os seis botões tradicionais, apenas metade com a intensidade de fraco, médio e forte.

Pode parecer estranho a princípio, mais isso deixa tudo muito mais simples. Ao desferir um golpe aéreo forte com Ryu por exemplo ele usa a tradicional "voadora", pressionando-se para baixo com o mesmo botão com o personagem em solo temos a rasteira, afinal essa sempre foi uma das combinações mais eficientes de Ryu. Se o personagem estiver em pé simplesmente desfere um poderoso soco pressionando-se o mesmo botão.

O excesso de comandos desaparece para ficar apenas os golpes que realmente fazem a diferença. É claro que isso tem um impacto maior no sistema de combos. Nada de combos correntes em zigzag com seis botões como na série Vampire Savior (Darkstalkers) também da Capcom, aqui até os combos aéreos são de simples execução.

Os sistemas de jogo, incluindo o de combos e de defesa (Guard) estão muito bem explicitados no site http://tatsunoko.vscapcom.com/system04.html#system, inclusive com demonstrações em vídeo de fácil carregamento. Também é possível encontrar a lista de personagens no mesmo site.

Em relação ao sistema de dupla (Partner) é possível trocar de personagens a qualquer momento da luta e usá-lo como apoio para atacar o oponente como em Marvel VS. Capcom 2, mas diferente desde cada personagem tem apenas um ataque básico de apoio, nada de sistemas complexos de combinações como neste último.

As principais diferenças entre as duas versões são a opção do modo online e o maior número de lutadores presentes na versão americana.

É um jogo de luta clássico da Capcom, simplificado, com jogabilidade 2D e gráficos 3D. Mas algumas perguntas você com certeza ainda deve estar se fazendo:

O que diabos é Tatsunoko?

É uma empresa desenvolvedora de animes com personagens de grande sucesso no Japão, mas pouco conhecidos no ocidente. Chamou-me a atenção o personagem Tekkaman, que possui alguns golpes parecidos com o personagem Scorpion da série Mortal Kombat.

É melhor que Street Fighter IV?

É diferente. Se você procura nostalgia e gráficos matadores vá de SF IV, mas se procura uma jogabilidade mais intuitiva e um ar de novidade nos jogos já batidos da Capcom vá de Tatsunoko VS. Capcom.

Quais opções de controle?

Todas as opções de controle são viáveis, inclusive o Wiimote, mas as mais recomendadas sem dúvida são o classic controller e o controle do Gamecube.

Plataforma:
Xbox 360
Desenvolvimento:
BioWare
Publicação:
EA Games
Gênero:
FPS Adventure
Lançamento:
31/01/2010
Nota:

O primeiro jogo da série trouxe uma mistura interessante, que envolvia Shooter com Adventure, mas não somente elementos e sim os dois gêneros fundidos num conceito novo, Mass Effect. Já a segunda versão traz uma galáxia ainda maior e mais interação. A Bioware pode ter acertado novamente?

Por Marcos Ruehle

MASS EFFECT 2

Uma breve história do tempo

Dois anos se passaram após Shepard e sua tripulação a bordo da nave Normandy, terem salvo o planeta da ameaça dos Reaper, uma espécie de aliens que tinha como objetivo destruir toda a vida orgânica da galáxia.

No presente atual (ano de 2181), durante uma missão a Normady é atacada e destruída. Comandante Shepard na tentativa de salvar Joker, o piloto, acaba perdendo a vida. Sim "você" morre. Alguns tripulantes escapam com vida da nave, através das escotilhas de emergência. Mas a morte de Shepard não foi o fim e sim o começo. O começo de um renascimento para o comandante, que através de uma reconstrução cirúrgica que dura dois anos (em 2181 em termos medicinais é quase tudo possível). Após o renascimento de Shepard, pago por uma organização com má fama, a Cerberus, a mando do "desconhecido" (suposto chefe da Cerberus) que não pagou os caros processos medicinais em vão, a organização quer que Shepard investigue o súbito rapto de uma colônia de 10 mil humanos pelos coletores. Sobre os coletores pouco se sabe, é aí que se deleita a missão principal de Shepard, salvar a existência dos humanos e descobrir o que a Cerberus realmente planeja.

Guerra, e a paz?

Antes da introdução cinematográfica de altíssimo nível, que não só impressiona como é uma das mais bem feitas e envolventes toda a história dos games, você tem a chance de importar o seu personagem do jogo anterior ou criar um personagem novo. O que acaba gratificando o jogador mais fiel. Importando ou não o personagem, o jogo abre um editor de rostos a La The Sims, desnecessário, mas bem completo.

Não só a introdução como toda a história é profunda e leva o jogador a relembrar as melhores sci-fi, sim, nomes como "capitão Kirk" ou "Skywalker" virão de imediato à cabeça. Uma história detalhadíssima que para incrementar em detalhes há comentários sobre as raças encontradas no jogo, sobre as raças encontradas no jogo, é simples, basta pressionar (lamento pelo trocadilho). Além da consistente atmosfera sci-fi encontramos muitos detalhes grandiosos em ME 2, como as expressões faciais, que são impressionantes e dão um charme ainda mais mais profundo à história. Bioware deu uma roupagem mais "humana" aos personagens, que expressam com melhor definição os diálogos "encenados" do jogo. Personagens que não são parecidos facialmente com os humanos não têm a "capacidade" de expressar emoções. Algumas expressões saem definitivamente pela culatra, assim temos expressões que nada expressam e outros fenômenos não muito bacanas, como o olhar de Shepard que muitas vezes olha fixamente para frente (como se estivesse fitando o nada), ainda assim na maioria dos casos os sentimentos impressionam e/ou passam o seu recado.

Shooter + Adventure dá certo?

Bioware prestou bem a atenção nos erros cometidos no jogo anterior e produziu algumas melhoras significativas. No caso da exploração espacial, que no ME1 era chata e completamente desnecessária, mas dirigir o veículo era até bacana, foi trocado por um sistema de radar, Shepard não sai da base de controle da nave e somente usa um scan no planeta, o que se tornou ainda mais chato. Ficar "escaneando" os inúmeros planetas como se estivesse descascando uma laranja é um exercício de paciência, mas necessário para alguns upgrades, pois nos planetas encontram-se vários minerais que serão usados para fabricar algumas melhorias nas armas , por exemplo aumentar a capacidade de munição, de potência e etc. Na armadura espacial, que com os upgrades pode-se potencializar o escudo dentre outros itens.

Já na parte shooter, bem mais focada, as melhoras foram visíveis, Shepard anda em todas as missões com mais 2 aliados, e cada personagem do jogo (10 no total) tem suas próprias características e especiais. Há a possibilidade de usar os especiais dos aliados causando assim um ataque às vezes mais eficiente. Os aliados são flexíveis, assim dá para criar curtas estratégias, usá-los de maneira planejada ou ordenar que limpem a área, não funciona sempre, pois quando eles são abatidos Shepard tem que levantá-los (tal qual Gears Of War).

Os elementos adventure/RPG perderam o seu peso, comparecem de maneira branda no jogo, dando um pouco do espaço ao shooter (galáctico). Dependendo do gosto jogador será bom ou ruim, uma questão pessoal. Uns dos pontos que definitivamente não foi explorado são os cenários, embora belos, são óbvios e depois de algumas horas jogadas dão a impressão que é só caminhar para frente e "hackear" alguns terminais, dar uns tiros aqui e outros ali, não que não há missões e situações de combate interessantes, mas

Decisão do acaso

As decisões, um dos (muitos) motivos que fazem o diferencial do jogo, ganharam ainda mais peso, um acerto direto. Isso contribui para a interatividade com a história, você não somente presencia a historia como escolhe alguns rumos para ela. A princípio funciona muito bem, e a história muda (pouco) de acordo com as decisões de Shepard, isso fica bem claro no fim do jogo, onde as decisões podem ser fatais aos aliados do comandante. Isso influencia no status, positivo (justo) ou o contrário. Pena que as decisões do jogo anterior não foram transferidas, assim não importa se Shepard sobreviveu ao ataque do conselho galáctico ou não. E em Mass Effect 3, sim o próprio jogo já cita que a 3ª versão virá, as decisões de Mass Effect 2 (muito provavelmente) não serão levadas em considerações, pois há um detalhe no final do jogo que indica isso, quantos aliados você mantém vivo.

Plataforma:
PSP/Xbox 360/PS3
Desenvolvimento:
Visceral Games
Publicação:
EA Games
Gênero:
Ação
Lançamento:
09/02/2010
Nota:

"Deixai toda esperança, ó vós que entrais!"

Inferno, Canto III, 9

Por Samuel R. Auras

DANTE'S INFERNO

Quão longe você iria pra salvar alguém que ama? Enquanto uns saem na chuva, outros vão às profundezas do Inferno, buscando enfrentar o próprio Diabo, Lúcifer, Belzebu ou Capiroto. Esse é o centro da história do último grande sucesso dos jogos de ação da atualidade. Baseado na primeira parte do épico Divine Comedy, a EA trouxe Dante's Inferno aos jogadores do ocidente. E se você não for um fanático por literatura que vai começar a dizer que esse jogo estragou completamente o poema original, acho que você pode achar Dante's Inferno bem interessante.

Em primeiro lugar, vamos tirar logo uma grande pedra do caminho. Dante's Inferno não é um simples clone descarado de God of War. Os dois possuem o mesmo estilo quando se trata de gameplay, mas existem várias diferenças em todas as áreas de jogo, inclusive no próprio gameplay. Este review não foi escrito com o objetivo de comparar Dante's Inferno com God of War, então esta será a última referência a esse jogo que vou fazer no decorrer desse texto. Foi só pra tirar isso do caminho de uma vez.

A história de Dante's Inferno, vista por cima, é bem simples. Sem dar muitos spoilers, Dante é um guerreiro que, no meio das batalhas das Cruzadas, se vê com uma nova missão: salvar sua amada esposa das mãos de Lúcifer. Para isso, terá que enfrentar os nove círculos do Inferno, e dentro deles encarar seus próprios pecados. Apesar de parecer bem direta, porém, a história pode ser bem imersiva se o jogador assim quiser, pois existem várias mensagens secundárias bem interessantes.

Para enfrentar o Inferno, Dante tem os poderes dos dois lados da história. Sua principal arma é a foice da Morte, com a qual ele pode condenar as almas dos inimigos que derrota ao castigo eterno. Além dessa foice, Dante ainda possui uma Cruz, que tem o poder da redenção. Cada inimigo derrotado ou alma encontrada vagando pelo Inferno pode ser castigada ou redimida, e isso influencia na alma do próprio Dante. Em termos de gameplay: seu personagem possui habilidades do lado "maligno" e do lado "santo", e suas escolhas durante o jogo vão evoluir um dos lados. Antes de terminar o jogo é facilmente possível ter todas as habilidades evoluídas ao máximo, mas no decorrer do jogo é bom saber que existe um nível a mais de customização no personagem.

Assim como Dante, o gameplay também tem seus aspectos malignos e santos. Dante's Inferno conta com poucos, mas irritantes bugs em certas partes do jogo. Não sei se tive sorte ou azar, mas durante a primeira vez que joguei, enfrentei uns cinco bugs durante as oito a nove horas de jogo.

Na parte gráfica, Dante's Inferno não necessariamente se destaca aos olhos dos mais sedentos por altíssima definição, mas o jogo é bem bonito sim. A framerate se mantém sempre constante – exceto em poucas partes da versão de PSP – e o visual é muito bem trabalhado para representar o ambiente em que Dante se encontra. Você nunca vai passar por nenhum lugar bonito ou agradável: o Inferno é feito de rios de sangue, montanhas de almas, árvores podres, muito fogo, desertos... E Dante's Inferno consegue representar muito bem tudo isso.

Finalmente, a trilha sonora. Pessoalmente, dou muita importância para a trilha sonora, e sempre estou atento às músicas que estão tocando em todos os momentos do jogo, e tenho que admitir: Dante's Inferno me surpreendeu nesse aspecto. A trilha é do mesmo compositor de Destroy All Humans! e Bioshock, Garry Schyman. Vale a pena prestar atenção na música desse game, principalmente durante o círculo do Inferno que representa a violência, que na minha opinião é o ápice da trilha.

No geral, Dante's Inferno é um jogo acima da média. Existem alguns enigmas aqui e ali, mas o que interessa mesmo é a parte da ação desenfreada, e isso é cumprido muito bem. Os conteúdos adicionais para download têm qualidade questionável – o primeiro deles custa muito caro para pouco conteúdo em si, mas não vou levá-los em consideração. A dificuldade é bem satisfatória: jogadores já acostumados com o gênero podem começar o jogo no difícil (ou Hellish) e vão ter em mãos um jogo bem desafiador e satisfatório. O jogo não dura muito mais do que um game usual do gênero, e não existem lá muitos motivos pra jogar mais do que uma ou duas vezes o jogo a não ser que você seja mesmo um grande fã – principalmente na versão de PSP que tem menos extras que as versões para PS3 e X360.

Enfim, se você gosta do gênero e aceita que a história fale abertamente de Cristianismo (não vou entrar em muitas discussões nesse aspecto), jogue Dante's Inferno até o fim, e fique como eu: na espera de um "Dante's Purgatorio" e "Dante's Paradiso", que seriam as sequências lógicas de acordo com a Divina Comédia. A Visceral já se pronunciou dizendo que não pretende fazer um "Dante's Inferno II", mas vamos torcer pra que ela mude de idéia.

Plataforma:
PSP/Xbox 360/PS3
Desenvolvimento:
Platinum Games
Publicação:
Sega
Gênero:
Ação
Lançamento:
08/01/2010
Nota:

Por Anderson "Andy" Noir

BAYONETTA

É sempre complicado falar de Bayonetta, seja em uma roda de games com os amigos, em algum review ou somente fazer uma descrição mais simples do jogo. Isso por que desde sua apresentação publica sempre esteve meio desacreditado, principalmente na atual geração com Ninja Gaiden II, Ninja Blade e séries com currículo de responsa como God of War e Devil May Cry, este último inclusive do mesmo criador do game em questão. Durante seu desenvolvimento as especulações de uma possível inferioridade na versão do PS3 se tornaram cada vez mais evidentes, então tenham em mente que esse review cobre as duas versões, pois ambas foram testadas e jogadas até o fim.

Após o lançamento japonês, com um mês de antecedência em relação ao mercado europeu e americano, o jogo acumulou reviews de nota máxima na imprensa e também por parte dos jogadores, que se deixaram levar por essa estranha onda de hype tardio. Seriam estas notas altas, merecidas honestamente, ou são somente os japoneses tentando se auto-afirmar em um mercado que há muito tempo não é de domínio nipônico?

ANJOS & BRUXAS

Bayonetta não nasce com a premissa de ser um jogo sério e nem tenta se levar como tal, se pensarmos dessa forma, tudo nele pode ser melhor aproveitado sem que façamos cobranças exageradas por conta da sua proposta.

O enredo do game gira em torno de duas ordens: os Lumen Sages, anjos que representam o lado da luz, e as Umbra Witches, que são bruxas que detém o domínio da magia negra. As duas ordens existiam em perfeita harmonia, mas acontecimentos de séculos atrás fizeram com que se tornassem rivais, destruindo o equilíbrio e trazendo a derrota dos Lumen Sages. Bayonetta é guardiã do The Left Eye, uma jóia que em conjunto com sua contraparte, o Right Eye, formam um artefato conhecido como The "Eyes of the World" que garante poderes divinos e equilíbrio a quem o possuir. Apesar do enredo clichê o jogo conta com ótimas cut scenes e uma certa reviravolta no enredo, o que não significa que as coisas tomem proporções mais complexas do que o que já foi aqui citado, mas é um pano de fundo aceitável ao estilo do game.

Bayonetta é uma personagem exagerada e com trejeitos tipicamente femininos, mas elevados a enésima potência e enquanto alguns podem até ficar constrangidos com as caras e bocas da moça, é inegável que apesar de tudo ela esbanja simpatia e tem um ótimo apelo entre os jogadores.

Os ambientes dentro do jogo são bonitos e bem variados, com interpretações interessantes do céu e de cidades divinas que compõem Vigrid, a cidade fictícia do game, localizada na Europa Medieval. Como é comum ao gênero você passará por cavernas, montanhas, catedrais e fases temáticas como a tradicional fase do fogo, água, e por aí vai... Sendo que alguns lugares parecem se repetir, mas isso não chega a atrapalhar o game pois os inimigos são bem variados e vão entretê-lo por um bom tempo.

ENTÃO ISSO É O PARAÍSO?

Graficamente o jogo é lindo, com uma direção de arte que às vezes lembra God of War mas de uma forma geral o que acaba remetendo mais a Devil May Cry, também criação de Hideki Kamiya. É evidente a semelhança entre os dois títulos do produtor, mas em termos gerais, Bayonetta se sai melhor por ter idéias mais inovadoras não só no ambiente, mas na forma como ele é montado dentro do jogo, além de ter sido feito com um orçamento menor o que acaba agregando mais valor a obra final.

A polêmica versão de PS3 sofre com alguns loadings excessivos e acabamento mal feito durante o jogo inteiro, mas o único ponto em que realmente fiquei irritado é com os slows que aparecem em cada batalha do game, até mesmo nas mais básicas. Esse é o tipo de jogo em que isso não pode acontecer, pois é raro algum minuto nele em que você não está lutando e sendo as lutas tão frequentes isso acaba influenciando na qualidade do produto final. Se colocado de lado o problema com o slow, dá pra encarar numa boa o jogo no console da Sony, principalmente por quem é fã de Ninja Gaiden ou Devil May Cry.

TORTURE MOVES E CABELO, MUITO CABELO !

Se no quesito visual o jogo é sempre associado à DMC, sua jogabilidade lembra muito mais Ninja Gaiden, principalmente pelo fato do combate ser basicamente focado no contra ataque. Velocidade e combos frenéticos são a regra aqui e conforme você vai surrando os inimigos, vai enchendo sua barra especial a fim de realizar os Torture Moves, animações especiais que garantem invencibilidade temporária e são uma mistura de QTE's, sadomasoquismo e humor, daqueles bem exagerados como é sempre bom lembrar.

As lutas com os chefes são outro ponto forte do jogo, aliás, é sempre bom falar.
E que chefes!!! Gigantescos e memoráveis, alguns deles vão fazer você querer enfrentá-los novamente em lutas épicas e memoráveis ao ponto que outros que nem são tão legais assim, acabam se repetindo algumas vezes durante as fases, o que não ficou muito legal. Geralmente, ao final da batalha com cada um deles, é mostrada uma animação onde a personagem conjura demônios através do seu cabelo, que é também na verdade sua vestimenta, e nessas horas ela fica nua na tela e talvez esse foi o fator que mais contribuiu para a fama e o apelo sexy da personagem, que dá um ar mais espalhafatoso ainda ao game, não que isso seja algo ruim, mas sua namorada pode não gostar muito de te ver jogar algo assim.

Alguns cenários apresentam veículos ou estrutura um pouco mais diferenciada na jogabilidade, o que dá mais vigor e dinamismo ao game e serve pra dar um tempo na pancadaria desenfreada, o que às vezes é bom, ao menos pra se lembrar de comprar alguns itens ou ver que o tempo passa no mundo lá fora...é sério, Bayonetta te faz esquecer das horas jogadas, tamanha a diversão do game. Depois de terminado ainda tem uma pilha de extras que o manterão ocupado por muito tempo, mas muito mesmo, o que é agradável pois o game tem vida longa, principalmente depois que se termina ele pela primeira vez.

ESPADAS FATIANDO AO SOM DE SPLASH WAVE

O áudio de Bayonetta é um dos fatores mais polêmicos entre os jogadores, sendo que fica aparente que foi feito pra agradar ao gosto mais oriental, com a já polêmica versão JPop de "Fly Me To The Moon" para música de batalhas contra inimigos comuns, e que ao meu ver, não combina muito com o game. Claro que estamos falando de uma protagonista feminina, mas essa versão é açucarada em demasia, e toca tanto, mas tanto no game, que chega a dar náuseas. Fora essa faixa em específico, que não agrada meu gosto em particular, o restante é soberbo, sendo que os tradicionais escárnios da protagonista estão lá, como manda o figurino e outras obras são simplesmente maravilhosas com boas músicas em estilo erudito contra os chefes e devidas homenagens a clássicos da SEGA como After Burner, Out Run e Space Harrier. Tenha em vista que eu particularmente não gosto de JPop mas se você gosta, nesse quesito o game vai te proporcionar total satisfação, já que do restante da trilha é impossível não gostar.

Enfim, apesar de alguns fatores que aparentemente restringem seu público, Bayonetta é um jogo para todos e arrisco dizer que é até agora o melhor Action Melee da geração, deixando até mesmo sua série inspiradora pra trás em muitos sentidos principalmente na diversão, que é o fator pelo qual jogamos videogame correto? Mesmo com alguns defeitos, seja no X360 ou no PS3, não deixe de jogar esse jogo e independente do que te digam, dê uma chance ao game se você gosta do gênero, mas como muitos que eu conheço tem algum receio seja lá por qual for o motivo, faça apenas uma coisa... jogue o quanto antes!! Certamente você vai amar Bayonetta.

Retro games

Ney Lima

Reinaldo Ferreira

Nesta edição teremos um versus mode especial. Na verdade eu não quero que ele seja especial. Pois a partir de agora nos esforçaremos para que todos os versus modes sejam realizados juntamente com pessoas de fora da redação da Press Start!.

Contamos com a participação dos redatores Ney Lima e Reinaldo Ferreira (Old Gamer) da revista digital Game Sênior. Com o slogan: "Diversão do Passado Sempre Presente" eles tentarão nos convencer de que os retrogames são mais divertidos que os games atuais. Será que terão sucesso?

nova geração

Márcio Fraga

Marcos Ruehle

MÁRCIO FRAGA

Retrogames são divertidos, mas não se comparam aos games da geração atual. Vamos aos exemplos práticos, Mega Man 2, Alex Kidd in Miracle World, Battletoads foram clássicos da década de 80/90 absurdamente difíceis. Isso tinha um motivo óbvio, as limitações técnicas de hardware da época obrigavam a criação de jogos que não se podia terminar facilmente ou não se justificaria o alto preço dos jogos. Apenas jogadores hardcore jogavam esses jogos, meninas e adultos passavam longe dos videogames. As novas versões de Mega Man do DS como a versão ZX são extremamente prazerosas e fáceis de terminar, sem frustrações e stress descabidos como os retrogames da série. Além de trazer inovações na mecânica da série possibilitadas pela maior capacidade de armazenamento das mídias atuais, agora Mega Man se transforma em outros personagens e não apenas mimetiza seus poderes como antigamente. Sem falar no renovo das opções de jogabilidade de games clássicos, como Mario Galaxy, Metroid Trilogy e Punch-Out!! do Wii além de Kirby: Canvas Curse do DS. Este último em especial possui todas as características da série de plataforma como personagens fofos e carismáticos, movimentação 2D, capacidade de absorção das habilidades dos inimigos e a inovadora possibilidade de usar a tela sensível ao toque em seu controle, ou seja, temos todos os elementos que fizeram da série um clássico, mas em uma jogabilidade ousada, mais intuitiva e acessível para qualquer gamer, hardcore ou não. Portanto, os games da nova geração possuem todas as qualidades dos retrogames, além de serem mais acessíveis, variados e divertidos. Ippon!

REINALDO FERREIRA

De fato reconhecemos que o emprego de novas tecnologias aos consoles e jogos tornaram sua jogabilidade mais agradável, suave e simples, comparados à época dos jogos citados como exemplo. Só não concordo (em parte) no que se refere ao termo: "Limitação". Não que ela não existisse nos consoles e mídias, mas devemos reconhecer que uma das características notáveis dos retrogames, era conseguir desenvolver o máximo do potencial com o que hoje avaliamos categoricamente como o mínimo. É notável também ver o que é possível encontrarmos nos jogos atuais e a performance dos personagens citados. Até mesmo nós como retrogamers convictos tiramos nosso chapéu para isso. Mas o que quero deixar bem claro é que isso só é possível graças à essência e ao legado intocado deixado por esses personagens, não importa o que a tecnologia faça com eles. Mario, Zelda, Mega Man, Kirby, Snake e etc, ganham novas roupagens, jogos e habilidades, mas essencialmente são eles mesmos, trazendo o melhor de seu passado graças à tecnologia do presente. Durante a geração 128 bits a Capcom criou uma coletânea das aventuras de Mega Man em sua era clássica nos consoles 8bits, mas não parou por aí. Mega Man 9 trouxe de volta aos consoles next gen toda a nostalgia de gráficos obsoletos desde o final desta geração em um jogo totalmente novo. Mais que atingir em cheio um público retrogamer, a nova geração teve a oportunidade de dizer que também pode conferir em seu tempo um jogo aos moldes da era clássica de Mega Man. Detalhe, a Capcom anunciou que Mega Man 10 virá, aos moldes do anterior, gerando grande expectativa para este lançamento.

NEY LIMA

A nova geração tem a tecnologia ao seu favor, isso não posso negar, mas mesmo com todo o poder dos processadores gráficos, som com qualidade de cinema e controles ultra-modernos, a next-gen dá muita mancada no quesito originalidade (grande parte é jogo de FPS). Os retrogames tiveram uma época de ouro, principalmente a era 16 Bits, onde encontrávamos idéias fantásticas nas criações dos jogos, principalmente pelas limitações técnicas da época, e isso com certeza incentivava muitos desenvolvedores a superarem-se cada vez mais. Tivemos inúmeros jogos com uma visão além do seu tempo, idéias memoráveis que fizeram muitos jogos tornarem-se atemporais, vou citar alguns exemplos: Flashback e Star Fox. O fator originalidade é algo raro nos games de hoje e a maioria tem os retrogames como fonte de idéias. O retro é a base do sucesso, enquanto a evolução gráfica é coisa do destino. Tudo evolui, mas as idéias são um círculo, que gira em torno da diversão. Tem muito jogo (principalmente de mesma franquia) que não consegue superar o seu antecessor mesmo com toda evolução dos consoles atuais. E também não concordo em dizer que os games atuais são mais divertidos do que os antigos. Tem algum beat' em up, hoje, melhor que o clássico Streets of Rage 2 do Genesis em diversão? E quanto aos ultimos games de Sonic? Passam longe de superarem os de antigamente... Acho que a "limitação" só existe na cabeça do criador de games.

MARCOS RUEHLE

Quando os jogos atingem o ápice gráfico de determinada geração, logo aparece uma nova, e o máximo da geração passada torna-se o mínimo da atual. Nos gráficos é onde se travam as batalhas tecnológicas. Concordo que os gráficos não são tudo, mas desde quando os jogos com gráficos avançados não são divertidos ou carecem de uma história interessante ou mais complexa que os jogos do passado!? Nova geração, novas oportunidades de nos entreter, não que eu seja contra os retrogames, até me entretenho com as minhas velharias, só que a falta de suporte, diga-se novos jogos, nos leva a buscar novas experiências que só vamos achar e dar continuidade em sistemas atuais. O passado foi importante para o presente, mas cometeu os mesmos erros que são cometidos hoje: repetições, inexperiência nos processos de desenvolvimento, etc. Não é verdade? Só comentando o jogo Flashback (1992), citado logo acima, era inspirado em Prince Of Persia (1989). Temos uma nova roupagem, mas não deixa de ser uma cópia. E quem se preocupa apenas com originalidade? Quem nunca jogou variações do mesmo jogo (Super Mario Brothers 3, Super Mario World, Super Mario 64...)? "Video Game" é a linguagem mais criativa e divertida de entretenimento interativo, e o avanço tecnológico só ajuda.

NEY LIMA

Li uma matéria, já faz um tempo, que a SEGA está planejando lançar um "novo" Sonic para as plataformas atuais com o bom e velho estilo retrô. Isso mostra o quanto isso tem dado certo com outros jogos que se perderam na next-gen e estão voltando as suas origens, atraindo sucesso e lucro para suas empresas, além da ótima aceitação dos jogadores. Exemplo disso é New Super Mario Bros. Wii e a versão DS, que voltaram as tendências dos clássicos de antigamente e vendem rios de cópias. Não precisa ser expert no assunto para saber quem vende mais, se é o next-gen Mario Galaxy ou o retrô New Super Mario Bros. Esse por sinal, não tem nada de "New", poderia se chamar Super Mario Bros Retrô. Hehehe! A diferença de vendagem é absurda e promete aumentar ainda mais. Outro exemplo de sucesso é a onda dos games retrô no Wii Virtual-Console e XBox Live!

MÁRCIO FRAGA

Ney, esse exemplo de New Super Mario Bros. Wii é uma faca de dois gumes. Da mesma forma que demonstra a força dos retrogames, simboliza o fim dos mesmos. Exatamente como eu afirmei no meu primeiro tópico. As limitações de hardware da época dos games originais de Mario jamais possibilitaram que seus jogos fossem apreciados em família, muito menos com quatro jogadores simultâneos como NSMB permite. O mesmo vale para o exemplo de Sonic. O ouriço está voltando apenas para a jogabilidade clássica 2D pela incompetência da Sega em adaptá-la para o mundo 3D, e não porque os retrogames tenham algum diferencial.

Megaman 9, citado por Old, é outro exemplo ruim, pois apenas marmanjos de 30 e poucos anos tiveram saco para comprar o jogo on-line, pois o mesmo nem é disponibilizado fisicamente para venda. Frases como, "me senti como se tivesse 10 anos de novo", são comuns em críticas deste jogo. É apenas um jogo nostálgico e só, nada mais que isso. Não entendo como alguém pode se dar o trabalho de baixar um jogo de ação/plataforma onde um dos chefes tem o nome de "Plug Man" (homem tomada)!!! E o pior, o infeliz se parece mesmo com uma tomada!!! Cara deixa disso, tem coisa que tem que ficar no passado, foi para isso que inventaram o museu.

MARCOS RUEHLE

Os retrogames estão ligados as nossas lembranças de infância, por isso achamos que o Street Of Rage 2 nunca será superado. Se um garoto que joga hoje God Of War e daqui alguns anos ele for debater Old vs Next, ele com certeza defenderá o God Of War 1 como sendo insuperável, mesmo já existam jogos em 3D com o mesmo apelo do GOW. Isso se dá devido à experiência e a maturidade pessoal de cada um, pois quando estávamos na era 8/16-Bits éramos todos moleques. Como eu gosto de pensar que não envelheço e sim evoluo, logo prestigio novidades com a mesma empolgação que eu tive com os 8/16-Bits. Os jogos no futuro ficarão ainda mais apoteóticos, assim você poderá aprender ativamente num FPS como foi a guerra nesse ou naquele país com conteúdo sério/histórico e detalhado (Ex.: Capoeira Legends). As pessoas estão cada vez mais dependentes de conteúdos interessantes para aprender (Michael Moore simboliza isso), e os jogos são a parte ativa desse processo! A cultura mundial esta se rendendo aos jogos, não somente pela beleza dos gráficos e diversão, e sim porque eles abrem o ultimo capítulo, e o mais interessante e criativo método de comunicação. A tecnologia (que não substitui a criatividade) vai nos proporcionar diversificados meios de continuarmos nos divertindo a cada geração de uma maneira única.

Ai que entra os jogos atuais, transformando os jovens em pessoas "experientes". A tecnologia (da geração atual/vindoura) é o suporte que tapa a falta de criatividade da geração passada. Em todas as gerações tivemos (para a sua época) mais hardware que criatividade. Como o processo criativo não "evolui", fico com os consoles novos.

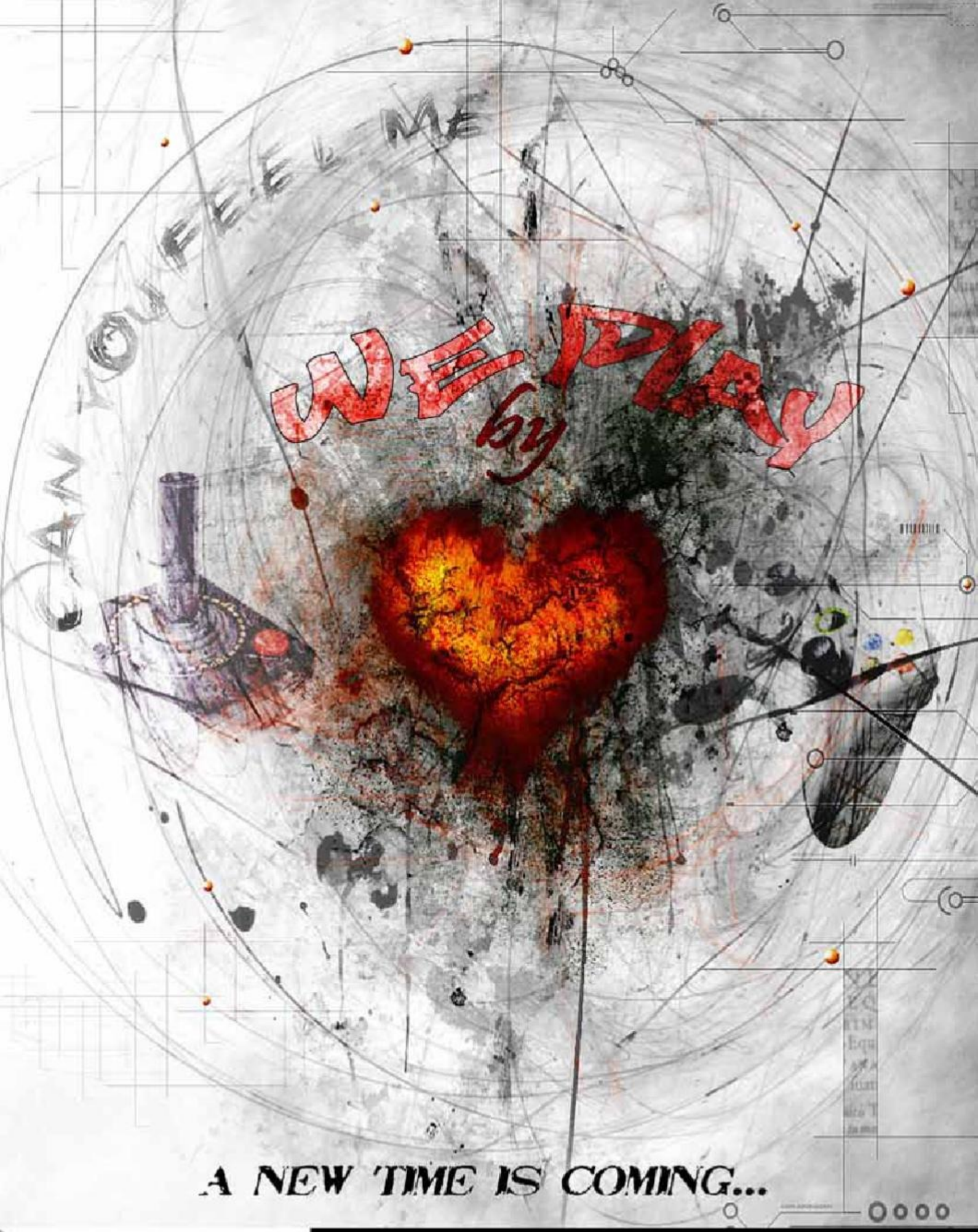
REINALDO FERREIRA

Não se pode comparar a visão de alguém que esta começando a jogar hoje com alguém que já acompanhou diversas gerações e pode analisar a progressão dos videogames com esta maturidade que o Marcos cita. É exatamente ai que está a controvérsia entre Retrô vs Next Gen. Os princípios dos games atuais estão atrelados a tecnologias de alto custos de desenvolvimento, opostos a simplicidade dos jogos retrô. Isso acaba nublando a visão dos jogadores desta atual geração, que não conseguem perceber que a base dos novos jogos vieram da simplicidade dos jogos antigos. Muitos acabam menosprezando o valor dos games antigos, se não fosse os videogames antigos os next gen não existiriam. A Falta de criatividade é algo que esta ligada a atual geração sim. Tanto que os programadores mais jovens estão aprendendo nas universidades a arte de fazer jogos divertidos, e não jogos apoteóticos e revolucionários em gráficos, sons e jogabilidade.

Finalmente, é natural que quem acompanhe videogame fique entusiasmado com o novo e o moderno (até nós retrogamers ficamos), mas a missão de um retrogamer em defender os jogos antigos esta baseado na crença de que estes jogos podem estar presentes, serem reformulados e fazendo parte desta geração. É uma forma de termos um referencial moderno do antigo e as novas gerações de jogadores conhecerem os retrogames que tanto amamos.

JUÍZ

E você leitor, para quem você bate o martelo? O que achou desta discussão? Entre em contato conosco para nos contar a sua opinião. Os seus argumentos podem ser publicados na próxima edição. O e-mail você já sabe: pressstartproject@gmail.com



A NEW TIME IS COMING...

PRESS Start! DIGITAL PUBLISHING

We Play by Heart!